9 771318 461012
6,90 € - JUNIJ 2013 - 239

Joker

8 STRANI VSEBINE VEČ

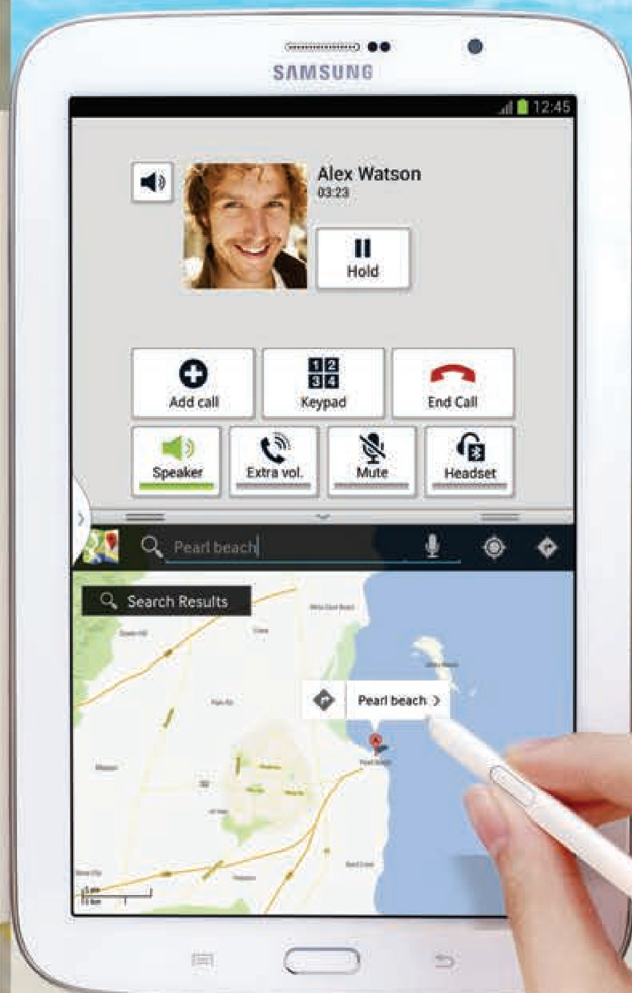


IGRALNI AVTOMATI: SO BILI, SO ŠE VEDNO IN BODO
XBOX ONE IN MAJHEN KOŠČEK E3JA
ANALI: LEISURE SUIT LARRY
INTEL HASWELL

It Moves You

Spoznajte vašega novega sopotnika, ki vam omogoča upravljanje več nalog hkrati, kamor koli vas zanese življenje. Funkcija *Več oken*







Samsung
GALAXY **Note** 8.0

- Zaslon 8.0" - 20,31 cm
- S Pen pisalo
- 1,6 GHz štirijedrni procesor
- Delo z več programi hkrati



PCX priporoča Windows 8.

PCX computers

Windows 8 je samo vaš

V svoj sistem Windows 8 lahko vključite ljudi, programe in spletna mesta, ki jih imate najraje. Priljubljene pripnete na začetni zaslon in jih razporedite po svoje.

PCX Extian P5W

Intel® Core™ i7-3770 procesor
Windows 8
pomnilnik 8 GB | PC1333
trdi disk 2 TB | SATA3
grafična kartica 640 GT | 2 GB
DVD-/+RW, USB WL adapter
ohišje ATX s 550 W napajalnikom
garancija 24 mesecev



€899,90



ljubezen na prvi klik

Windows je registrirana, zaščitena blagovna znamka Microsoft Corporation v ZDA in drugih državah.

Cena vsebuje DDV. Cena, zaloga in specifikacije se lahko spremenijo brez predhodne najave. Slike so simbolične. Za tipkarske napake se opravičujemo.

AVTERA www.avtera.si

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 239
junij 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim!
DVDja ni več, DDV ostaja!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Kazen za pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje je britje z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! Plus jurja evrov! Urok za doživljenjsko lijavico pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Veseli bomo, če nas podpre čimveč bralcev. Umivajte si roke po onaniranju. Tudi babe. Hvala.



OZNANILA

Zgodil se je E3, a ravno v takem času, da vseobsegajoč raport ni bil možen. Zato nekaj zdaj, nekaj ob mesecu osorej. Dotlej pa poglejte napovedne filmčke med oznanili na stranki.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Zanikanja potreb in čustev smo od iger vajeni, saj je seksa v špilih bore malo, klanja pa kolikor hočeš. Koktejli iz krvi in črevc namreč mladino, ki so jim igrice namenjene, po mnenju velmož plemenitijo, dočim jih uzrtje bradavičke pohabi za vse življenje.
Včasih pa ta industrija preseneti celo mene, ki sem del nje četrt stoletja.
Pred kakim desetletjem se nam je tako primerilo, da so LucasArts zavrnili sodelovanje z nami, ker smo imeli v reviji priobčeno fotografijo ženske zgoraj brez. Menil sem, da je to stvar preteklosti, kajti ko sem na Gamescomih kazal Joker raznoraznim PR-ljudem in razvijalcem, so bili vsi navdušeni nad našimi do tal bingljajočimi jajci. (Figurativnimi, seveda. Svoja imam varno spravljena.) Juhej, temne sile so stvar preteklosti!
A enako se je primerilo pred dvema tednoma, ki sem Mojangu, švedskemu razvijalcu Minecrafta, poslal pismo, če bi nam omogočili preizkus beta inačice svoje nove igre Scrolls. Odgovor se je glasil: "Lepo je videti tak interes, toda kode za dostop ne bomo dali strani, ki naj bi bila igričarska, vendar ima takoj vidne slike golih gospa." Ta dvolični puritanizem iz dežele, ki nam je dala največ kosmatuljskih scheisse pornjakov izven Nemčije, me ni razkačil, temveč sem se ob njem nasmejal. Odpisal sem jim: "Se pravi, odraščajoča mladež lahko gleda risankate orke in trole, ki se koljejo, ne sme pa videti okusnih slik prelestnih mladenk?" Odgovora ni bilo.
Scrolls bomo seveda tako ali drugače pokrili, magari za lasten denar, kajti za razliko od Mojangovih amaterskih piarovcev vemo, kaj pomeni službovati interesu igralske publike.
Zanimivo pri tem pa se mi zdi, kako samoumevno je človeček Daniel Kaplan (danielŽmojang.com, če koga zamika, da bi mu napisal protestno pismo) privzel, da igre in golota ne gredo vkup. Kot je tipsko za industrijo, so po njegovem čisto v redu groteskno velike prsi in kup ženskih likov v špilih, ki niso nič drugega kot udejanjenja moških fantazij v tržnem interesu, dokler ni nagote. Ta je sramotilna, poniževalna in odurna.
Še v razmislek: Mojang ni imel in ne bo imel nobenega problema Scrollov ter ostalih svojih iger krošnjariti na spletnih straneh, kot je Kotaku, kjer priobčujejo slike z Zeldinimi simboli potetoviranih pizd. Joker ima branost v desettisočih, Kotaku v milijonih. GOLO naključje. **Sneti**

PODPORNIKI

Spredaj je drkomat za videoigre, v katerem ždi Liliputanec, šteje kovance in premika aviončke, vesoljčke in avtočke.

Bližnja okolica ponuja obilje lepot in znamenitosti, zato je road trip v dobri družbi vselej nenadkriljiva izletniška izbira. (Gamescom konec avgusta je odlična prilika za tovrstno pustološčino.) A ko se oglasi zov daljnih krajev, je nebesna pot edina možnost. Tedaj uvidiš, da je letalska vozovnica praviloma največji strošek vsakršne odprave in pravzaprav odločilni faktor, da sploh potuješ. Namesto da bi se tak transport cenil, se deseturno grizenje kolen ob inkontinentnih in flatulentnih sotrpinih smatra kot hud luksuz. Lutkarji, ki vodijo svet, so nas dobro zajebali: en del z navidezno in brezkončno vojno proti terorizmu, ki je znatno podražila letališke takse, drugi del skozi umetno draginjo naftnih derivatov.

Promocijske ponudbe letalskih kart znajo biti obetavne, vendar se prepogosto izkažejo za zavajajoče. Privlačna cena v oglasih velja zgolj za par sedežev, nakar si jako razočaran, ko vsi vpisani datumi vrnejo trikrat višje zneske. Adria si po mojem s svojimi promocijami za sto evrov dela medvedjo uslugo, saj na koncu več strank odbije kot pritegne.

Da je projekt dodatno otežen, poskrbi nepriljudna in nerazumljiva cenovna politika letalskih prevoznikov. Večina dobrin, ki si jih želimo in za katere varčujemo, ima znano ceno. Ta resda niha, a po določenih pravilih in zvečine navzdol. Sistem avionskih kart pa pravil ne pozna in je docela nelogičen. Leti na daljše razdalje znajo biti cenejši od pol krajših ... izstop na vmesni postaji te stane bistveno več, kot če letiš naprej ... razlike med letalskimi družbami so precejšnje ... stopetdesetkilski kit z nogami bo letel za isto ceno kot vsi, trikrat ožjo potnico pa bodo drkali zaradi dveh kil prtljažnega presežka ... A380 je s 4 litri goriva na potnika na 100 kilometrov najbolj gospodaren, a prevozi s to megaptico so najdražji ...

Pravzaprav se zdi, kot da je sistem nad človekom oziroma celo proti njemu. Slednje se denimo kaže v edinstveni lastnosti avionske vozovnice, da je neprenosljiva. Ali v tem, da poslednji sedeži dosegajo absurdne postavke. Kot če bi pek zadnjo žemljo tržil za petkratno vrednost. S tem, da avion naposled odleti nezapolnjen, namesto da bi razprodali vsa mesta. Kupovanje je zatorej izziv in zlasti v teh zategovalnih časih gre za prihranek prevetriti vse možnosti. Neizkušenega, ki bo dva tedna pred odhodom v turistični agenciji baral za let iz Ljubljane, bo dobljena cifra nedvomno prizemljila.

Promocijske ponudbe znajo biti obetavne, vendar se prepogosto izkažejo za zavajajoče. Privlačna cena v oglasih velja zgolj za par sedežev, nakar si jako razočaran, ko vsi vpisani datumi vrnejo trikrat višje zneske. Adria si po mojem s svojimi promocijami za sto evrov dela medvedjo uslugo, saj na koncu več strank odbije kot pritegne. Gotovo kdo leti za drobiž, če nihče drug, Virant. Ampak tak nategunski način trženja je le dodaten pokazatelj nepriljudnosti sistema. Mar bi prodajali vse sedeže po 150 evrov in vzradostili slehernega potnika, kot da osrečijo tri, ostali pa ostanejo z dolgim nosom. Nič boljše niso agencijske reklame z neverjetnimi številkami v mastnem tisku, v drobnem pa se skrivajo nemogoče kombinacije s štartom v Benetkah, deseturnim svaljkanjem po tranzitnem letališču, prihodom na cilj zvečer in povratkom v Minhen.

Nizkocenovni prevozniki, četudi včasih dobesedno napol zastonj, takisto niso odkriti v svojem snubljenju. Hitro te ujezijo z dodajanjem vrste obveznih ali polobveznih doplačil, recimo z ekstra računanjem za rezervacijo sedežev, kufer in kartično plačilo. (Mimogrede, če plačaš z Maestrom in vpišeš klobasasto cifro na zadnji strani, provizije ni.) Pri tem je nesporni prvak Ryanair, ki te bo zaradi centimeter preširokega kufra na licu mesta oglobil za petdeset evričev! Kaj drugega od stiskaškega podjetja, ki hoče uvesti stojišča in plačila za sekret ter ki svojo bedno mobilno aplikacijo prodaja za tri evre, ni za pričakovati. A na kraju so ti prevozniki še vedno občutno cenejši, zato pač požreš njihov ciganski odnos, navlečeš nase dvoje gat, zbašeš ene ekstra štumfe v varžet ter vzameš s seboj le pedrtošl, ki se pokorava njihovim meram.

Kajpakda sem in tja naletiš na kako delujočo ponudbo, saj so akcije ves čas in velikokrat manj pičle. Vseeno pa ni konkretnih trikov, ki bi normalnega, nepolitikantskega človečka zaprmej pripeljali na drug konec zemeljske oble le za par stotakov. Take variante so stvar srečnega naključja in popolne časovne prilagodljivosti. Zato velja raje kot k ekstremom stremeti, da plačaš samo *veliko* in ne strašansko veliko. Po spletu se sicer najdejo mnogi svetovalniki, ki na primer velijo, da so najboljši nakupi ob torkih, ali da je idealno izletovati od petka do prihodnje sobote. A tu ne gre za nikakršna panožna pravila, marveč za statistiko, in še to tisto od enovitega ameriškega trga, ki ti kaj malo koristi. Edini konkreten nasvet – poleg prilagojenosti plus minus en dan – je, da si vseskozi na preži in naročen na novice avionarjev ter agencij.

Dasi podpiram slovensko industrijo, ti pri brskanju hitro postane jasno, da v primeru prestopnih letov Pučnik v navezi z Adrijanskimi zračnimi potmi košta vsaj stotaka, raje dva ali celo tri več od okoliških aerodromov. Zakaj, mi ni uspelo dobiti odgovora. Brniško letališče trdi, da so njihove takse in pogoji konkurenčni v regiji, medtem ko slovenska letalska družba svoje politike ne želi komentirati. Na nesrečo našega gospodarstva in na srečo potnikov je konkurence precej. Za vsako ceno se seveda ne splača voziti v bavarsko prestolnico, toda povečini že celovška ali tržaška zračna luka nudita znaten prihranek celo v primeru enega potnika, kamoli družine. Čez mejo se gre ozreti tudi za evropske polete z nizkocenovniki, kjer je Ljubljana s pičlima londonskim in bruseljskim mostom itak najbolj bedna. Ryanair iz Trsta, Trevisa in Reke leti v čuda letovišč in velemest, prav tako German Wings iz Zagreba. Najbolj uporaben in najbolj ugoden aerodrom pa je beneški, kjer deluje ogromno družb in od koder je moč v eni potezi frčati v Severno Ameriko. Tedenska parkirišča veljajo od 35 do 50 evrov, poleg tega so kombiji GoOpti poskrbeli, da so vsa vzletišča precej bliže.

Pri medcelinskih poletih je modro preveriti, katere družbe povezujejo želeni kraj. Star Alliance z Lufthanso na čelu te seveda pripelje povsod, a ne najceneje. Za pot v Azijo in Afriko sta denimo najboljši izbiri Turkish in Qatar, medtem ko je za lokalne lete po jugovzhodni Aziji najbolj priporočljiv Air Asia. Latinsko Ameriko dobro obdelujeta Iberia in TAP. V ozir za vse konce se splača vzeti Alitalio, ki mnogokrat preseneti in časti parkiranje v Trstu. Potem so tu Air France, Austrian, Emirati in še mnogi drugi.

Vsekakor se ne gre kratkovidno ozirati izključno na znesek. Če nekam prispeš dopoldan in se vračaš pozno popoldan, je dodaten čas gotovo vreden nekaj evrov. Prav tako je bolje čez Atlantik leteti trinajst ur in le enkrat prestopiti, kot narediti tri postanke in biti na poti v eno smer triindvajset ur. Tudi menjavanje letališč, denimo v Londonu ali Parizu, in kombiniranje poti na lastno roko zna povzročati preglavice. Nepovezani leti, torej taki, ki jih kupiš ločeno, namreč ne nudijo nobenega jamstva, če avion zakasni ali je na londonski obvoznici zastoj. Obtičanje na aerodromu je, kot sem iz prve roke popisal prejšnji mesec, draga in zoprna izkušnja.

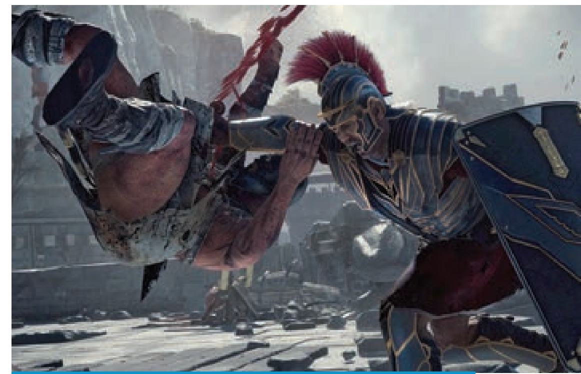
Najboljši globalni iskalnik avionskih kart, ki ne računa provizije in pokaže cene v širšem časovnem intervalu, je ameriški *Travelocity.com*. Takenako velja čekirati *Kayak.com*, kjer lahko naročiš vsakodnevno obveščanje o nihanju postavke, in evropski *Lastminute.com*. Takih portalov je nebroj, a nekateri kažejo zneske brez taks ali ti sleparsko v zadnjem koraku pribijejo strošek rezervacije. Čeprav so imeli spletni agenti pred leti zagotovljeno najboljše cene in so še vedno koristni za hitri pregled prevoznikov in urnikov, so se razmere spremenile in zdaj na uradnih straneh dobiš boljše pogoje. Ko najdeš ugoden let, je smotrno preveriti še različne območne veje od letalske družbe, saj ti zna britanska Alitalia ali ameriška izpostava Lufthanse prihraniti par desetakov na glavo. Seveda ne gre zanemariti niti slovenskih strani, kakršni sta *STA-Lj.com* in *Letalske.si*. Spletnih iskalnikov nimata najboljših, toda redno presenečata z edinstvenimi ponudbami, ki jih sam ne moreš najti. STA je nasploh zelo uslužna agencija, ki stavi na oseben kontakt in širši servis, kar tudi nekaj pomeni. Aja, in kupovanje z macom ni dražje od okenskega, kakor pravi neka vraža.

Načeloma velja, da je zgodnja rezervacija sedežev najcenejša. Ko naletiš dobro varianto, ne odlašaj. Na zadnjeminutne kupčije se splača upati samo, če imaš na pretek časa in ti je vseeno, kam pojdeš, da je le dežela eksotična, plaža rajska ali metropola daljna. Oziroma si slovenski veljaški prikoritnik, ki mu vedno uspe privatno leteti za fičnike v poslovnem razredu. Ker nisi, se razglej, a pri planiranju ne pozabi na širše stroške. Če imaš nizek proračun, pojdi raje na izlet v Istanbul kot v London. Dasi je avionska karta za slednji kraj cenejša, je to edina poceni alineja pri odkrivanju Otoka. Na vsak način pa nekam pojdi. Možnosti, celinskih in medcelinskih, je obilo. Barcelona iz Trsta za 30 evrov, Dubaj iz Ljubljane za 400 in Bangkok za 480, Pariz iz Trevisa za 40, Miami za 550 ... Začni s prstom po zemljevidu. Sanje so še neobdavčene.

David Tomšič



E3 2013, PRVA RUNDA



Ryse: Son of Rome za xbox one so Crytek začeli kot kinectovski projekt za X360. Bo neke vrste God of War za XBO, le z Rimljani v glavni vlogi in s še dosti več bojevanja skozi QTEje. Kri? O ja.

V Los Angelesu se je vnovič primeril najbolj bleščavi dogodek v industriji iger, Electronic Entertainment Expo. Sneti meni, da je bil letos zaradi prisotnosti dveh naslednjegeneracijskih sistemov, playstationa 4 in xboxa one, posebej žmohten.

Umestitev tradicionalnega sejma med 11. in 13. junij je za Joker zaradi odhoda v tisk datumsko neugodna, a dogajanje smo spremljali do zadnje minute, da bi bili karseda aktualni. No, največ udarnosti se je itak dogodilo v dneh pred otvoritvijo, ko so imeli veliki proizvajalci in založniki 'media briefinge'. Njega dni so bili to skrivnostni dogodki, rezervirani za posvečence, zdaj pa je glede vsebine vseeno, če te ni tam, saj jih je moč v realnem času in neokrnjeno spremljati po spletu.

Če na nosu nimaš rožnatih očal in se ti po žilah pretaka zdrava merica cinizma, hitro opaziš, da veliki odri, evrovizijski zasloni ter lepo oblečeni ljudje zvečine niso niti avtorji iger, kaj šele gamerji. Namesto njih se pod žarometi znajdejo direktorji, ekonomisti in profesionalni voditelji. Ljudje, ki vsebine ne ustvarjajo, marveč jo financirajo, usmerjajo in pakirajo. Niti enkrat ni slišati besede 'dizajn', ki je pri igrah najpomembnejši. Zato pa ob prizorih, ki v časovno enoto stlačijo največ eksplozij in špricanj krvi, toliko večkrat sugestivno rečejo *cool* in *awesome*. Ne, izdelkov nam na E3ju ne predstavljajo, marveč nam jih prodajajo.

So pa lepi na pogled, sploh letos, ko se bo zamenjala generacija obtelevizorskega hardvera. Playstation 4 in xbox one bosta z neprimerno močnejšim drobom omogočila bistveno večji spektakel ter dala brco v rit zunanjosti številnih PC-iger, ki so hočeš nočeš povezane s konzolno strojno močjo. Aktualne računalniške špile je moč povsem zadovoljivo gnati z leta starimi procesorji in grafičnimi karticami. To se zna naslednje leto krepko spremeniti, saj sta obe sveži napravi na podlagi AMDjeve tehnologije intimno povezani s PC-arhitekturo. Govorimo o opazno podrobnejših teksturah, vzdušnih okoljskih učinkih (megla, peščeni vihar ...), prepričljivi svetlobi in človeških obrazih z vedno več finimi detajli. Znova se uresničuje geslo *“kar je bilo včeraj vnaprej izdelana vmesna sekvenca, bo jutri igralni del”*, le da je tokrat razlika manjša kot kadarkoli.

Xbox one

Novi xbox, ki se torej ne kliče 720 ali infinity, je Microsoft predstavil že sredi maja. Takrat je od igralcev požel slaba mnenja zaradi številnih nedorečenosti in osredotočanja prireditve na večpredstavne odlike, zlasti televizijske. MS je držal besedo in na E3ju v ospredje dal igre, glede česar jim aplavdiram. Dejansko je bila glede tega konferenca na nivoju, kajti pokazali so številne naslove za xbox one v vsaj delno igralni obliki. Impresionirali so tako zunanjostno kot količinsko in imensko, naj gre za World of Tanks na xboxu 360, prizore dirkanja v Forzi 5, 2D-mlatenje v obujenem Killer Instinctu (na voljo bo le kot digitalni dolpoteg in bo v osnovi zastonj z enim fajterjem, ostale boš dokupil po želji), robotsko akcijo v Titanfallu, novi stas in glas (Kiefer Suhterland) Kačona v Metal Gear Solidu V ali omembo naslednjega Hala.

Še vedno pa sem v dvomih glede same naprave. Zraven vsakega XBO bo pakiran kinect 2.0, ki bo omogočal natančnejšo razpoznavo gibov in glasovno ukazovanje, a je ta način kontrole sam po sebi nepriljubljen pri resnejših gamerjih. Mahanje pred ekranom se je izkazalo le v nedeljskih naslovih, medtem ko številne skrbi, da bo xbox one, ki bo zares miroval le ob izključenosti iz štroma, s kinectom vdiral v njihovo zasebnost. Microsoft pa si je naredil medvedjo uslugo, ko je najavil omejitve pri rabljenih igrah (igro je moč (pro)dati le nekomu, ki ga imaš na seznamu prijateljev najmanj trideset dni, in še to enkrat samkrat) ter obvezno prijavo v internet enkrat na 24 ur, sicer ne boš mogel do naslednje igrati ničesar.

Ko to združiš z visoko ceno 500 evrov ob svetovnem lansiranju novembra letos, se ne gre čuditi, da forumi pregorevajo od usajanja nezadovoljnih. Pa četudi se bo zlata naročnina na Xbox Live prenesla z X360 na XBO, po zgledu Playstation Plusa že zdaj začenja vključevati brezplačne igre (v štartu Assassin 2 ter Halo 3) in moč bo snemati, urejati ter deliti video iz igranja.

Marsikomu niso všeč niti dimenzije xboxa one, ki je še večji od prve inačice PS3, in njegov videz.

Razočarana glasna manjšina Microsofta bržda ne skrbi preveč. Xbox one kanijo aktivno ponuditi občinstvu, ki ima igre za neobvezno zabavo poleg filmov, glasbe in TV-programa, medtem ko je do lansiranja še dosti časa. Tudi po njem ga je – smo pozabili, kako je Sony iz PS3 sproti vzel nazajzdružljivost (te v xboxu one ne bo), sukanje SACDjev in bralnike kartic ter kako so pustili, da je PS Network klecnil za mesec dni? Kaj veš, kaj bodo za zadovoljitev odjemalcev še izgruntali eni in drugi. Slovenija je pa MSju tako ali tako zadnja briga, saj nismo niti uradni teritorij za xbox, kaj šele, da bi firma vlagala v marketing in blagovno znamko. Zato se ob potezah, ki jih vlečejo, ne smejo čuditi, če bo Kokoška ostala domena PCja in playstationa. Čeprav slutim, da si tudi tega ne ženejo pretirano k srcu.

Ravne linije PS4 in xboxa one bodo nemoteče v modernem domu. Nista pa si slični le po zunanjosti. Tako ena kot druga bosta imeli kamero za razpoznavanje gibov in obe bo poganjal združek osemjedrnega osrednjega in grafičnega procesorja, ki ga je izdelal AMD. 8 GB pomnilnika bo lastno obema, a PS4 bo prednjačil v nekoliko močnejši grafiki in hitrejšem ramu (GDDR5 proti DDR3). Tako PS4 kot XBO bosta imela 500 GB trdega diska (inštalacija iger bo obvezna), pogon blu-ray, izhod HDMI za ločljivosti do 4K, optična vrata za zvok in prenovljena, a še vedno dosti klasična ploščka. Dasi natančnih datumov še ni, v Evropo oba stroja prideta letos. Xbox one novembra za 500 evrov, PS4 pa bo 400 EUR stal verjetno decembra.







Predstavitev **Forze 5** za XBO so pripeli na McLarenov superavto P1 in grafično nadmoč – 1080p, 60 fps, svetlobni efekti naslednje generacije. Obljubljajo izreden force feedback na novem kontrolerju.



Quantum Break bo še ena ekskluziva za xbox one. Bo tretjeosebna ZF-akcijada, ki bo igralni del mešala z gledanjem pravega filma. Dodatne podatke o igranju bomo izvedeli iz spremljajoče TV-serije.



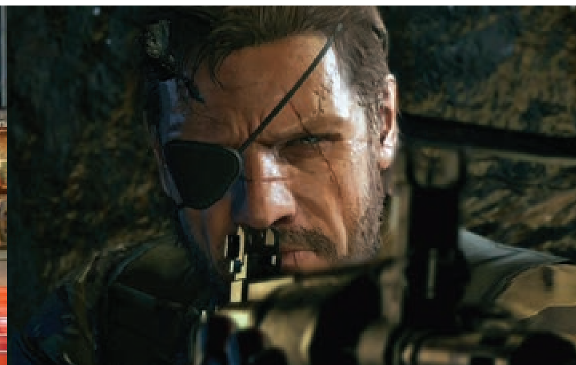
Nintendo je v bunkerju napovedal reči za wii U. Pritegnili so **Mario Kart 8**, Donkey Kong Country: Tropical Freeze in Super Mario 3D World. A nič Metroida in F-Zera ter malo third-party podpore :(.



The Dark Sorcerer za PS4 ni igra, marveč 12-minuten tehnološki demo pogona, s katerim delajo Sonyjevi podporniki Quantic Dream (Heavy Rain). Frisi so kul, kaj se bo izcimilo, bomo pa videli.



Final Fantasy XV za PS4 in XBO bo točno tisto, kar smo pričakovali, med drugim zaradi finančnih težav Square Enixa: tehnologija, magija in filmologija, zrolani v grafično spektakularen paket. 2015.



Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain (PS3, PS4, X360, XBO) bo za Božič odrajžal v odprt svet, pri čemer naj bi obdržal skrivanje in nadgradil akcijo. Kojimini holivudski popadki so samoumevni.

Playstation 4

Strojne značilnosti PS4 so znane in podoba takisto. Na tiskovki so obelodanili še več novih iger, med njimi viktorijansko akcijado The Order: 1886, ki jo delajo avtorji PSPjevih God of Warov Ready at Dawn, Final Fantasy XV in Quantic Dreamov fantazijski projekt The Dark Sorcerer ("ooh, shiny!"). Prezgodaj je še govoriti o tem, katera konzola je močnejša, tudi zato, ker sta si hardversko podobni. Zaenkrat ima manjšo prednost PS4, a lahko se še kaj spremeni in preden bodo avtorji zaobvladali hardver, bodo minila leta.
Prav tako so Japonci izkoristili Microsoftove v gamerski javnosti nepriljubljene ukrepe in izrecno poudarili, da PS4 ne bo terjal nikakršnega priklapljanja v internet ter da ne bo omejeval rabljenih iger. Ko je Sony povedal še, da bo PS4 ob lansiranju, ki se bo v Evropi zgodilo 'letos' (verjetno decembra), stal 400 evrov, stotaka manj od xboxa one, so bili postavljeni na oltar odrešenika konzolnega igralstva. Ne glede na to, da konzole ne bo spremljala prenovljeno oko PS camera (60 evrov) in da večigralstvo ne bo več brezplačno, temveč si bo zanj treba lastiti naročnino na PS Plus. Brezplačne igre bodo dajali še naprej.

Razmetavani krilatici: odprti svet in oblak

Vsak E3 in sličen smenj ima *buzzworde*, besede, v katere so marketingarji zaljubljeni. Prejšnje leto je bil to *free 2 play*, ki je zdaj samoumeven. Tokrat sta iz ust, polnih bisernih zobkov, na veliko letela izraza *cloud* in *open world*.
Podatke in računanje v oblaku bosta PS4 in XBO izrabila vsak s svojo termalno konvekcijo. Xbox kani oddaljene strežnike uporabljati za povečanje strojne moči konzole, pri čemer so se hvalili s cifro 300.000 serverjev. Je pa res, da je to ohlapna trditev, ki zna biti veliko manj uporabna, kot se sliši. Za fiziko, umetno pamet in podobno je cloud neuporaben, saj so spletne povezave prepočasne. Zato velja razmišljati o velikanskejših umetnih dimenzijah in alternativnih prijemih, kot so napovedani 'drivatarji' v Forzi 5. Ti kosci Skyneta bodo analizirali tvojo vožnjo in v odsotnosti človeka vozili lastne dirke proti drugim drivatarjem, nakar boš pokasiral denar in druge nagrade. No, kakšen je pravi smisel tega, mi osebno ostaja skrito – bolj mi diši po iz riti potegnjeni postavki za na sejem.
Dočim bodo Microsoftovi cirostratusi na voljo ob lansiranju xboxa one, torej še letos, se bodo playstationu 4 pridružili zgodaj v 2014. Sony je kupil Gaikaijevo tehnologijo, ki jo namerava izkoristiti tako, da bo na njeni podlagi fural glasbeni in filmski servis ter nudil določene igre. Zazdaj je moč razumeti, da bodo iz ablaka prihajali demoti špilov za PS4 in igre za PS3. Čeprav playstation 4 s predhodnikom ne bo združljiv, se bodo podatki izračunavali daleč v altokumulusih in bo v napravo prihajal le stream, s katerim boš upravljal. Pripravi novce za optiko.
Svetlo nebo brez oblačkov pa čaka vse, ki imajo radi odprte svetove. Vsak drugi špil za xbox one in PS4 napoveduje, da se bo znebil okovja linearnih stopenj in junake postavil na gromozanske nivoje, kjer bo moč kadarkoli iti kamorkoli. Fajn, a imam dvoje osnovnih pomislekov. Prvič, tako svobodnjakarstvo je sprto s pripovedovanjem zgodb in filmskostjo, kajti oboje je linearno in nadzorovano. Pričakujem mnogo spodletelosti, preden bodo razvijalci pristopa uspešno oženili. In drugič, odprt svet krepko poveča zapletenost dizajna ter zahteva dosti več dela z umetno pametjo in notranjo logiko igre. Številni avtorji niso sposobni narediti niti v redu arkadne dirkačine na krožnih progah, pa se spogledujejo s tem Olimpom. Ampak hej – kjer sanjamo, ni prostora za dvome. In če kaj, je E3 prostor za sanje!

SVEŽA MEDICA

Pozitivno me je presenetila količina novih imen. Sicer je res, da je bil levji delež napovedanih iger narejen na vižo mišičastih mož, ki se s krepelci in testosteronom borijo proti pač nečemu. Navsezadnje je E3 ameriški šov in tam nič ne zažiga bolj kot ognjene palice v rokah strumnih delilcev pravice. Vendarle sem se bal, da bo mnogo več direktnih nadaljevanj obstoječih franšiz. Pa sem na krožnik dobil porcijo svežosti, od robotske bojevalnice **Titanfalla** in Clancyjevega MMOja **The Division** do arkadnega dirkanja po prostem svetu **The Crew**, svobodnjakarice z licenco **Mad Maxa**, sekljačine **Ryse: Son of Rome**, detektivke **Murdered**, noirovsko-ZF filmijade **Quantum Break** avtorjev Alana Waka, risankaste večigralske streljanke **Sunset Overdrive**, naprednega urejevalnika lastnih špilčkov **Project Spark**, srhljivke **Outlast**, naposled **tretjih Kingdom Hearts**, nanovo zastavljenega **Mirror's Edga** in še česa. Zakaj me je potem najbolj vzburila nova prikolica za **Dark Souls 2**? Čudak … Nekaj od tega prihaja na PC, nekaj ne, nekatere igre predstavljamo zdaj, druge še bomo. Vsekakor Dark Souls 2 še zdaleč ni edini predstavnik stare garde. Omembe vreden je nedvomno **Dragon Age 3: Inquisition**, ki pride jeseni naslednje leto in za katerega si bojda jemljejo čas, da bo ja ubijalsko dober. Tu bosta prenovljeni kitarski **Rocksmith** in igranka na leđima, ee, simulacija plesa **Just Dance 2014**, pa **Dead Rising 3** v neprekinjenem svetu s tisoči načinov klanja zombijev in kup iger, ki smo jih že predogledali in so bile na E3ju znova – **Assassin's Creed IV**, **Grand Theft Auto V**, **Diablo 3** za PS3 in X360, **Watch Dogs**, **Thief**, **Wolfenstein: The New Order** in še in še in še. Ja, letošnjik bo nor.

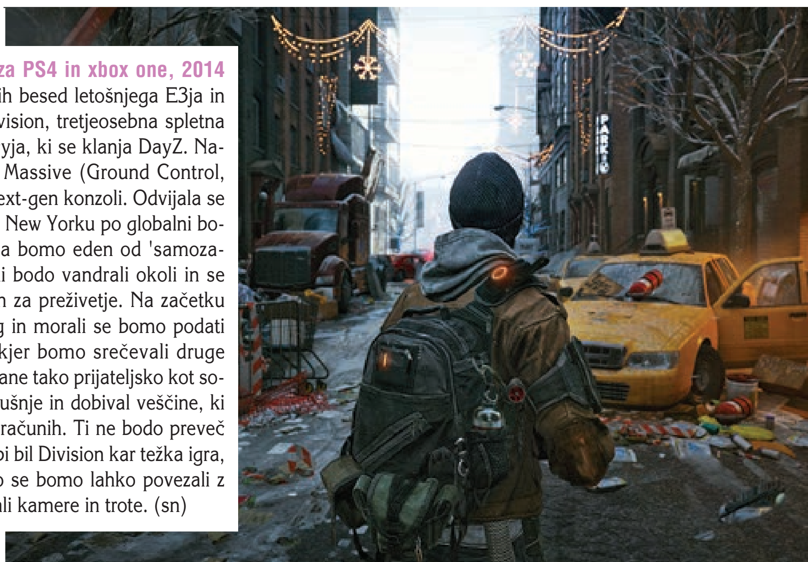




BATTLEFIELD 4 **EA za PC, PS3 in X360, 1. novembra** Bolj 'pecejaška' od dveh glavnih prvoosebnih strelskih serij bo prinesla veliko grafično spoliranih trupel treh strani: Kitajske, Rusije in ZDA. Zlasti vlogo slednje bomo imeli v nadgrajeni samotarski kampanji, ki se bo odvijala leta 2020 in bo omogočala šofiranje vozil. A veseli se je malokdo, saj švedski DICE ne slovijo po izrezbarjenih puščavniških izkušnjah. Poanta bo kakor vedno v internetnem multiplayerju, ki ga po tokratnih informacijah ne bodo krasili sveži poklici glede na stare štiri (assault, recon, medic, support). Za zdaj je glavna noviteta način commander, ki bo določenim sodelujočim posredovala pogled na bojišče iz ptičje perspektive in jim dala sposobnost ukazovanja sotrpinom. No, recimo raje 'novost', saj smo commanderja že videli v BF2 in BF2142. Širne množice bolj rajcajo spektakularni strelsko-ruševinski prizori na temelju pogona Frostbite 3, ki bo menda najbolje izgledal v inačicah igre za PS4 in xbox one. Menimo, da jima bo verzija za PC vsaj dorasla. (sn)



THE DIVISION **Ubisoft za PS4 in xbox one, 2014** Odprt svet je eden od ključnih besed letošnjega E3ja in prav sem se umešča The Division, tretjeosebna spletna frpjka z imenom Toma Clancyja, ki se klanja DayZ. Nastaja pri švedskem Ubisoftu Massive (Ground Control, World in Conflict) le za obe next-gen konzoli. Odvijala se bo v svobodno sprehajaškem New Yorku po globalni bolezenski pandemiji, postali pa bomo eden od 'samozadostnih taktičnih agentov', ki bodo vandrali okoli in se trudili pridobiti čimveč dobrin za preživetje. Na začetku bomo imeli le za tri dni zalog in morali se bomo podati med ruševine in okužence, kjer bomo srečevali druge igralce in umetne like, naravnane tako prijateljsko kot sovražno. Naš lik bo nabiral izkušnje in dobival veščine, ki bodo uporabne v strelskih obračunih. Ti ne bodo preveč zakomplicirani, hkrati pa naj bi bil Division kar težka igra, ki bo terjala pozornost. Vanjo se bomo lahko povezali z mobilniki in z njimi nadzorovali kamere in trote. (sn)



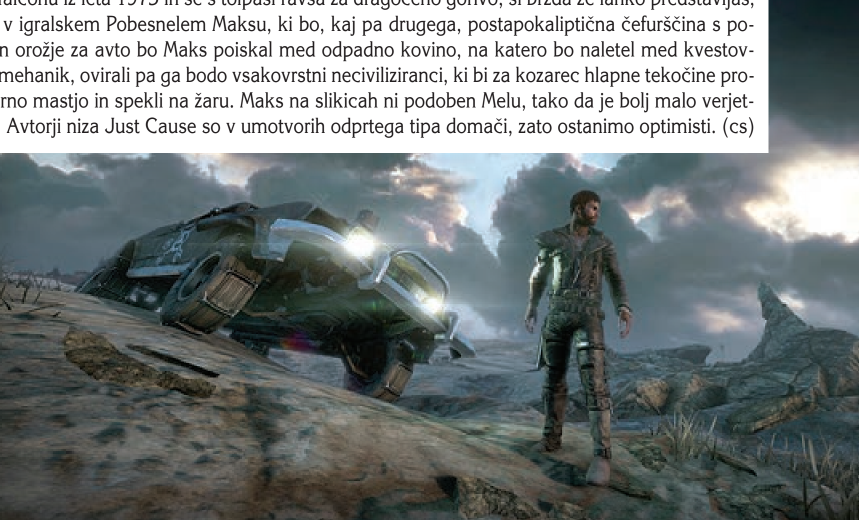
PRO EVOLUTION SOCCER 2014 **Konami za PC, X360, PS3 in PSP, 20. septembra** Konami je potrdil, da bivšega kralja nogometščin ne gre pričakovati na PS4 in novem xboxu, saj kupce novodobnih konzol bojda preveč spoštujejo, da bi jim ponudili komajda kaj izboljšano različico letošnje edicije. Poglavitna novost bo srčika FOX, ki bo med drugimi krasila Metal Gear Solid 5, 'popolno prenovo' niza pa so zasnovali okrog šestih prvin. Pod zvenečimi imeni, kot so TrueBall, M.A.S.S. in PES ID, se skrivajo sistemi telesne animacije, fizike žoge in prepoznavnosti fuzbalerjev, ki naj bi botrovali 'najbolj realistični fuzbalski izkušnji doslej'. Na potek srečanj bo vplivala virtualna publika, ki bo na tribunah prirejala spektakularne koreografije. Med uradnimi tekmovanji bo novost azijska Liga prvakov, do katere so Konamijevci pred leti zakupili ekskluzivno pravico. (cs)





MAD MAX **Warner za PC, PS3, PS4, X360 in X1, 2014** Če si seznanjen s kultno filmsko serijo s konca sedemdesetih, v kateri se mladi Mel Gibson po avstralski pušči vozi v predelanem fordu falconu iz leta 1973 in se s tolpaši ravsa za dragoceno gorivo, si bržda že lahko predstavljaš, kakšne sorte špil tole bo. Omenjeno boš počel tudi v igralskem Pobesnelem Maksu, ki bo, kaj pa drugega, postapokaliptična čefurščina s poudarkom na štirikolesnih spopadih. Sestavne dele in orožje za avto bo Maks poiskal med odpadno kovino, na katero bo naletel med kvestovskim lutanjem po puščavi. V pomoč mu bo čudaški mehanik, ovirali pa ga bodo vsakovrstni neciviliziranci, ki bi za kozarec hlapne tekočine prodali lastno mater. Če je ne bi bili prej začinili z motorno mastjo in spekli na žaru. Maks na slikicah ni podoben Melu, tako da je bolj malo verjetno, da bomo v igri srečali Tino Turner. Ampak okej. Avtorji niza Just Cause so v umotvorih odprtega tipa domači, zato ostanimo optimisti. (cs)





SPREMENI SPOMINE

SPREMENI SVET



REMEMBER ME™

ŽE NA VOLJO



remembermegame.com





/remembermegame


/remembermegame


@remembermegame

DONTNOD ENTERTAINMENT

CAPCOM®






XBOX 360


PC DVD ROM

©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



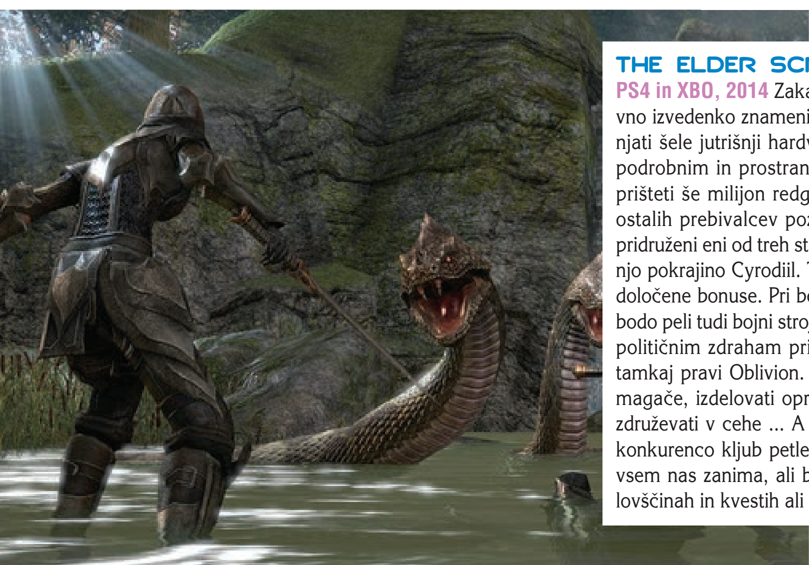


CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 **Konami za PC, PS3 in X360, pozimi** Ko stare japonske serije primejo za lase zahodni razvijalci in jih zvlečejo v novo dobo, zna biti rezultat ugoden. To so španski MercurySteam pokazali s prvimi Lords of Shadow za PS3 in X360 (J207, 85), ki so bili velik 3D-poklon starim Castlevaniam in bodo koncem avgusta izšel še za PC. Hkrati je tretjeosebna sekljačina očarala z adrenalinskim bojem po zgledu God of War. Dvojka kani biti še veličastnejša, saj bo imel v njej glavno vlogo Drakula. Spočetka bo oslabljen in se bo lotil nabiranja izgubljenih moči. Našel jih bo v velemestu, ki bo odprt in ga bo moč dokaj prosto raziskovati brez vmesnih nalagalnih zaslonov. Metropola bo sodobna, le da z gotsko srednjeveškim pridihom, značilnim za Castlevanie. Zgodba se bo nadalje potemnila, bojevanje pa bo globlje in bolj taktično, saj bo treba sovražnikom denimo lomiti ščite ter oklepe, da bo krvoses prišel do slastnega mehkega tkiva. (sn)

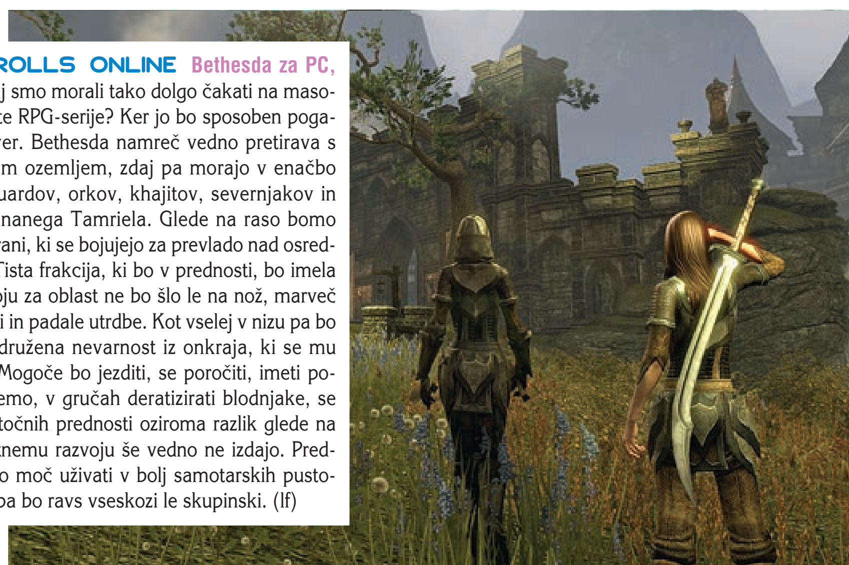


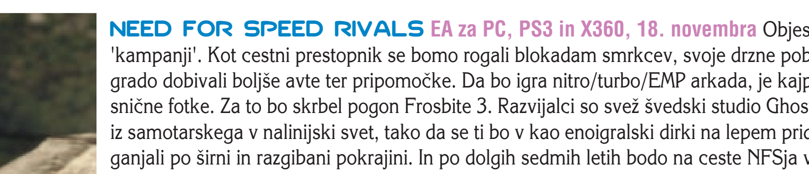
MURDERED: SOUL SUSPECT **Square Enix za PC, PS3 in X360, 2014** E3 je poln streljanja, zato je lepo videti, da se ne plete čisto vse okrog švigajočih krogel. Murdered bo tretjeosebna policijska pustolovščina s filmskimi popadki, ki bo mešala detektivstvo iz L.A. Noire z miselnimi orehi iz pri nas manj znane ugankarice Ghost Trick za DS. Nastopili bomo kot nedavno umrli preiskovalec, ki ostane na tem svetu kot duh in se loti raziskovanja lastne smrti z beležnico v roki. Brskali bomo po prizoriščih umorov, iskali indice, jih sestavljali v smiselne dogodke ter skušali vplivati na resnični svet. To ne bo mogoče neposredno, bomo pa lahko skočili v nekatere ljudi in jim preusmerjali pozornost na ključne zadeve. Prav tako bomo zmožni hoje skozi zidove, a le v notranjostih določenih stavb, saj ne bo odprtega sveta in nas bodo ustavljale stene, polne okultne magije. Od tod bomo nadse fasali tudi duhove in druge prikazni, ki pa ne bodo vse po vrsti strašne. Mrtve punčke nas verjetno ne bodo požrle … ali pač? (sn)





THE ELDER SCROLLS ONLINE **Bethesda za PC, PS4 in XBO, 2014** Zakaj smo morali tako dolgo čakati na masovno izvedenko znamenite RPG-serije? Ker jo bo sposoben poganjati šele jutrišnji hardver. Bethesda namreč vedno pretirava s podrobnim in prostranim ozemljem, zdaj pa morajo v enačbo prišteti še milijon redguardov, orkov, khajitov, severnjakov in ostalih prebivalcev poznanega Tamriela. Glede na raso bomo pridruženi eni od treh strani, ki se bojujejo za prevlado nad osrednjo pokrajino Cyrodiil. Tista frakcija, ki bo v prednosti, bo imela določene bonuse. Pri boju za oblast ne bo šlo le na nož, marveč bodo peli tudi bojni stroji in padale utrdbe. Kot vselej v nizu pa bo političnim zdraham pridružena nevarnost iz onkraja, ki se mu tamkaj pravi Oblivion. Mogoče bo jezditi, se poročiti, imeti pomagače, izdelovati opremo, v gručah deratizirati blodnjake, se združevati v cehe … A točnih prednosti oziroma razlik glede na konkurenco kljub petletnemu razvoju še vedno ne izdajo. Predvsem nas zanima, ali bo moč uživati v bolj samotarskih pustolovščinah in kvestih ali pa bo ravs vseskozi le skupinski. (lf)





NEED FOR SPEED RIVALS **EA za PC, PS3 in X360, 18. novembra** Objestni dirkači proti možem postave! Tokratni NFS bo vseboval dve enakovredni vlogi oziroma 'kampanji'. Kot cestni prestopnik se bomo rogali blokadam smrkcev, svoje drzne pobege snemali in objavljali za večanje razvpitosti, medtem ko bomo v uniformi lovili in za nagrado dobivali boljše avte ter pripomočke. Da bo igra nitro/turbo/EMP arkada, je kajpakda jasno. A založnik pravi, da bo tako vernega videza, da bo težko ločiti posnetek od resnične fotke. Za to bo skrbel pogon Frosbite 3. Razvijalci so svež švedski studio Ghost Game, ki dela pa pod budnim očesom Criteriona. Najbolj poudarjajo brezšivno prehajanje iz samotarskega v nalinijski svet, tako da se ti bo v kao enoigralski dirki na lepem pridružil naključni ali poznani živec. Igra ne bo omejena na mestne ulice, marveč se bomo preganjali po širni in razgibani pokrajini. In po dolgih sedmih letih bodo na ceste NFSja vnovič zapeljali ferrariji! Igra nekoč kasneje izide tudi za prihajajočo generacijo. (lf)



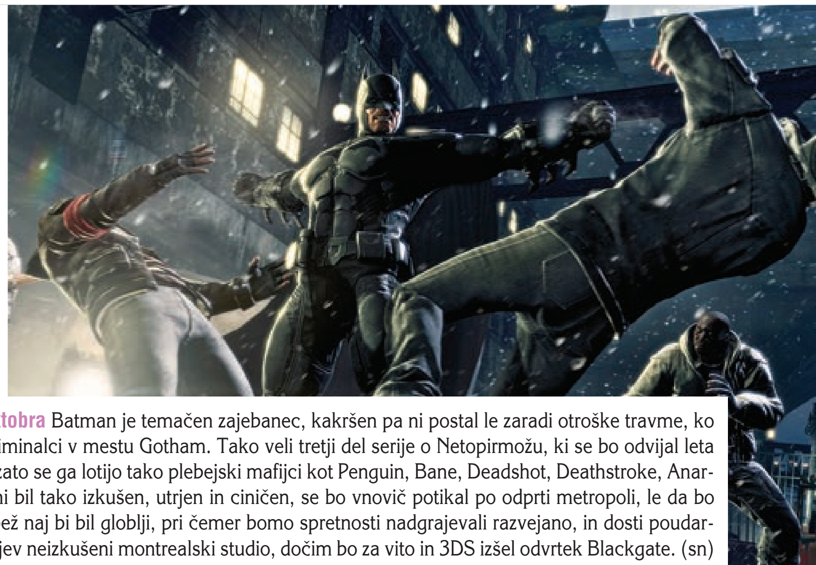






BAYONETTA 2 **Nintendo za wii U, 2014** Z dvojko se ena najboljših tretjeosebnih arkadnih sekljačin pomika globlje v obskurnost, saj pri znalcih Platinum Games nastaja le za wii U (z 90 nagrajena enica je na razpolago za PS3 in X360). Tisti z Nintendovo mašino se lahko vnovič nadejajo rompompoma z razborito vještico v glavni vlogi, ki je izgubila lase in obdržala joške. V divjem boju proti demonom in angelom med nebotičniki in na strehi drvečega vlaka bo uporabljala tehnično napredne kombinacije udarcev z rezili ter strelov iz pištol, čemur bo dodala spreminjanje v živali. Na pomoč ji bo priskočila kameradska coprnica Jeanne, ki jo bo nadzorovala umetna pamet. Kakopak bo svetlolasa, saj iz norveškega lezbo pr0na vemo, da je kombinacija bjonde in črnolaske najboljša. Sekljaška akcija bo globoka, kanijo pa vdelati tudi začetniški modus s tapkanjem po zaslonu kontrolerja, ki ga bo moč takisto uporabiti kot edini zaslon za igranje. (sn)

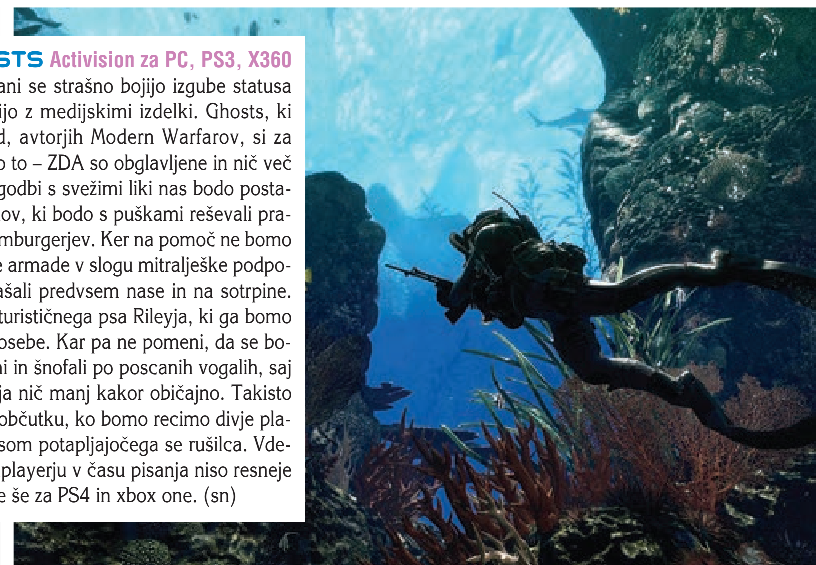




BATMAN: ARKHAM ORIGINS **Warner za PC, PS3, X360 in wii U, 25. oktobra** Batman je temačen zajebanec, kakršen pa ni postal le zaradi otroške travme, ko so mu pred očmi ubili starša, marveč tudi zato, ker so nadenj spravili vsi čudaški kriminalci v mestu Gotham. Tako veli tretji del serije o Netopirmožu, ki se bo odvijal leta pred Asylumom. Na Batmana sadistični tolovaj Black Mask razpiše obilno nagrado, zato se ga lotijo tako plebejski mafijci kot Penguin, Bane, Deadshot, Deathstroke, Anarky ter Joker. Zadnji bo gotovo imel kaj za bregom. Osamljeni Batman, ki tedaj še ni bil tako izkušen, utrjen in ciničen, se bo vnovič potikal po odprti metropoli, le da bo lahko za hiter prevoz klical letalo batwing in si med stolpnicami raztegoval žice. Tepež naj bi bil globlji, pri čemer bomo spretnosti nadgrajevali razvejano, in dosti poudarka naj bi bilo na detektivstvu. Igre ne razvijajo dosedanji Rocksteady, temveč Warnerjev neizkušeni montrealski studio, dočim bo za vito in 3DS izšel odvrtek Blackgate. (sn)

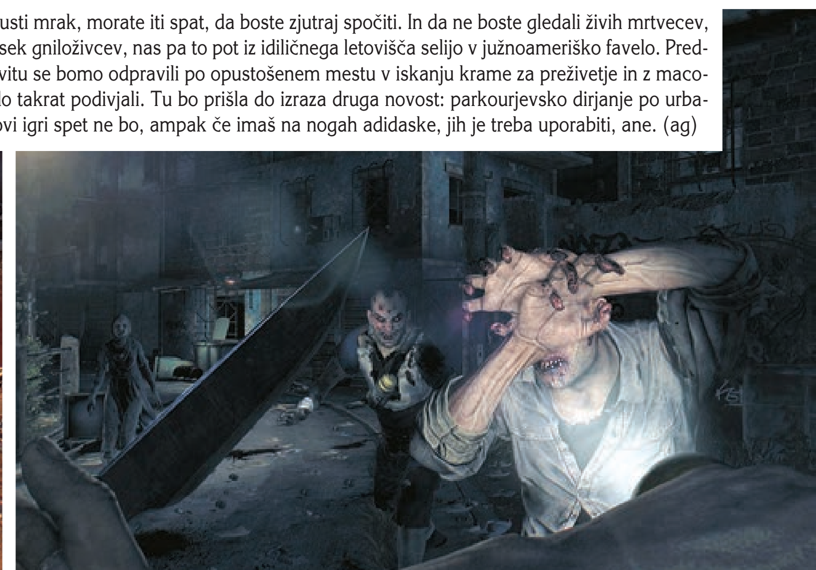


CALL OF DUTY: GHOSTS **Activision za PC, PS3, X360 in wii U, 5. novembra** Američani se strašno bojijo izgube statusa edine velesile in si travme blažijo z medijskimi izdelki. Ghosts, ki vnovič nastaja pri Infinity Ward, avtorjih Modern Warfarov, si za bližnjo prihodnost zamislijo točno to – ZDA so obglavljene in nič več na svetovnem prestolu. V novi zgodbi s svežimi liki nas bodo postavili v škornje nadspecialcev, duhov, ki bodo s puškami reševali pravico do delanja zares mastnih hamburgerjev. Ker na pomoč ne bomo mogli klicati polne moči čezlužne armade v slogu mitralješke podpore iz zračnih ladij, se bomo zanašali predvsem nase in na sotrpine. Ne le na človeške, marveč na futurističnega psa Rileyja, ki ga bomo med drugim nadzorovali iz prve osebe. Kar pa ne pomeni, da se bomo kaj dosti plazili okrog po temi in šnofali po poscanih vogalih, saj ne bo megablastičnega sesuvanja nič manj kakor običajno. Takisto ne kanijo popustiti pri filmskem občutku, ko bomo recimo divje plavali pod vodo, da bi se ognili kosom potapljajočega se rušilca. Vdelano bo nagibanje (lean), o multiplayerju v času pisanja niso resneje spregovorili, igra pa kasneje izide še za PS4 in xbox one. (sn)



DYING LIGHT **Warner za PC, xbox 360 in one, PS3 ter PS4, 2014** "Otroci, ko se spusti mrak, morate iti spat, da boste zjutraj spočiti. In da ne boste gledali živih mrtvecev, ker so nagravžni." Dying Light bo Dead Islandu podoben prvoosebni, svoboden in brutalen razsek gniloživcev, nas pa to pot iz idiličnega letovišča selijo v južnoameriško favelo. Predvsem kanijo dogajanje dodobra nadgraditi. Za štart so vdelali menjavo dneva in noči. Ob svitu se bomo odpravili po opustošenem mestu v iskanju krame za preživetje in z macolo kresnili kako gnusobo po buči. Ob spustu noči pa bo treba na varno, kajti nagniteži bodo takrat podivjali. Tu bo prišla do izraza druga novost: parkourjevsko dirjanje po urbanih predelih, ki naj bi bilo vsaj tako odlično kot tisto v Mirror's Edgu. Skrivanja tako v njihovi igri spet ne bo, ampak če imaš na nogah adidaske, jih je treba uporabiti, ane. (ag)





ŠESTA VELIKA TURA

Ob petnajsti obletnici izida prvega Gran Turisma so Polyphony Digital najavili šesti del. In to ne s plebejskim sporočilom za medije, temveč v okviru medijskega dogodka na britanskem dirkališču Silverstone. Sneti se že veseli konca leta!

Takrat naj bi izšel Gran Turismo 6 (Sony: *"Nobenega razloga ni, da bi igra zamudila."*), vendar ne za playstation 4, ampak za PS3. Dikralnica se bo tako hočeš nočeš kosala s Forzo 5 na xbox one, močnejšem sistemu od sedem let stare peestrojke, pa z Evolutionovim Drive Clubom iz Sonyjeve lastne štalce. Nekatere plati ne bodo mogle napredovati kaj prida in že zdaj vemo, da bodo poškodbe na taki ravni kot v petici. Po drugi plati pa bi lastniki PS3 cmihali, če bi morali za igranje kupiti PS4.

ko na karoserijah kot v kokpitih. Roke in razum pa se bodo radostili dodelane fizike. Že na Silverstonu, kjer so gonili demo (ta bo navadnim smrtnikom na razpolago julija, dočim inačice Prologue tokrat ne bo – zdaj je zanjo itak že prepozno), so prisostvujoči izkusili precej bolj občutljive avtomobile. Yamauchi-san pravi, da gre to pripisati razdelani fiziki obes, pnevmatik vsled sodelovanja z japonskim proizvajalcem Yokohama Rubber in blažilnikov v navezi z nemško tvrdko KW Automotive.

prijazen ter s spodobno internetno platjo, kjer se bo moč dirkam pridruževati kadarkoli. Dolgo po izidu pa kanijo prav vsak mesec dodajati popravke, katerih množtva je bil deležen tudi GT5, in zastonjske ter plačljive pakete DLC. Znabiti, da bo prav vsled GT6 playstation 3 živel še dlje, kot pričakujemo, medtem ko se šušlja tudi o nadgrajeni inačici igre za PS4. Vsi skupaj: "Hočemo orenk poškodbe!"







Cuore sportivo bo ponosno bílo v ekskluzivnem modelu giulia TZ3 stradale, ki jo poganja viperjev 8,4-litrski agregat s 640 konjskimi močmi in obstaja le v devetih primerkih. Na sredini je notranjost starodobnega ferrarija 246 GT iz leta 1971, desno pa rit Nissanovega GT-R GT3 iz moštva Schulze. Avtov bo kar jurja dvesto!

Kabina se trese

Pod žarometi je bilo 15. maja na dogodku Fifteen Years of Gran Turismo najlaže opaziti večnega Polyphonyjevega šefa Kazunorija Yamauchija. Dogodek so uredili na angleški stezi Silverstone, ki bo tokrat prvič našla pot v GT, in prisostvujočim velmožem ter novinarjem omogočili vožnjo po njej s pravimi dirkalnimi avti. A ne s tako prestižnimi in eksotičnimi, kakor jih bo imel šesti Turismo. Četudi se bodo štirikolesniki v njem znova delili na take, ki bodo omogočali vožnjo iz kabine, in onake, ki bodo nudili le inštrumente nad cesto, bo skupno število doseglo nesramno cifro 1200. Med njimi bodo spet razna primestna jajčka in osemindvajset podizvedenk nekaterih riževih zrn, ki v Evropi dogajajo malokomu. Toda zanimiv bo zgornji konec, kjer se bodo med drugim drenjali električni tesla model S v izvedbi signature performance (210 na uro, 4,4 sekunde do sto), avstrijski ultralahki dirkalnik KTM x-bow in elitni mercedesov bolid SLS AMG GT3. Kot kaže zgodnji spisek nekaj desetih modelov, ferrariji bodo, zazdaj pa ni videti Porschejeve značke, do katere imajo pravice Electronic Arts.

Piči-miki žur se bo odvijal na 71 izpeljankah triintridesetih resničnih in izmišljenih lokacij ter na osnovi prevetrenega pogona. Očem bo ta prinesel opazno nadgrajeno podobo, naj gre za svetlobne učinke, teksture, prilagodljivo teselacijo ali količino podrobnosti ta-

Ultimativnega realizma v slogu Iracing vnovič ne gre pričakovati. Definitivno pa se GT6 brez pomagal – teh bo več kot doslej, s posebnim poudarkom na šoferskih zelencih – še zdaleč ne bo vozil z eno roko. Bo treba zapreči kar obe in še dobršno mero vozniškega znanja povrhu. Predvsem pri stiskanju pedala za plin, motanja volana in zaznavanja točke, kjer avto zdrsne. O tem, da Turismo ni tako lahkotna simulacija, kakor menijo številni PC-dirkači, priča podatek, da je ekipa Schulze Motorsport z razvojno inačico igre nastavila svoj GT-R nismo GT3 za dirko 24 ur Nurburgringa. Postala je prvo moštvo z Japonske, ki je doseglo začasno prvo mesto na teh kvalifikacijah, in bila na koncu šestindvajseta. Že od izida dema naprej pa bo teklo tekmovanje GT Academy, kjer najboljši virtualni dirkači dobijo priložnost dirkanja s pravim Nissanovim jeklenim konjičem. Šesterica se jih je že prelevila v profesionalne voznike v prvenstvu FIA GT!

Rezervoar se polni

Težave petice niso bile toliko v dirkalnem delu kot v izkušenjskem. Počasni in zakomplicirani meniji, stalno praskanje po mediju, upokojensko nameščanje popravkov in nedodelana nalinijska plat so izdelek zamerili zlasti nestrpnim, ki ne delijo Yamauchijeve zagledanosti v avtomobile kot umetniška dela. Gran Turismo 6 naj bi vse to dodobra speglal in bil hiter,





Nissan je edini pokrovitelj lige GT Academy, ki se je na veliko predstavljala na silverstonovskem dogodku. Iz nje izhajajo pravi dirkači, kar je velika draž za mnoge resnejše igralce, dočim je ves sistem za založnika in tvrdko konkretna reklama.

mimovrste

V oddelku GAMING na enem mestu

VEČ KOT 250 IGER

in super ponudba **IGRALNIH KONZOL**.



Ugodne spletne cene!

BREZPLAČNA DOSTAVA

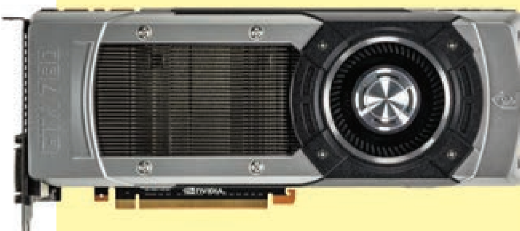
vseh izdelkov iz oddelka Gaming z vnosom promocijske kode **MIMOJOKER**

Ponudba velja za spletne nakupe na www.mimovrste.com in z vnosom promocijske kode v prvem koraku nakupa, ko je izdelek dodan v košarico **do vključno 14.7.2013** oz. do odprodaje zalog. Za dodatno pomoč smo vam na voljo na telefonski številki 04/58 11 600.

www.mimovrste.com

mimovrste
Nakupujmo z nasmehom.

Prvi namizniški geforci 700
Tako AMDjeve kot Nvidijine grafične kartice naslednje generacije bomo čakali tja do prihodnje zime. Zeleni grafični tabor bo abstinenčno krizo lajšal s serijo geforcev 700, ki je bila doslej omejena na modele za prenosnike, koncem prejšnjega meseca pa si je utrla pot v podmizne škatle. Predstavili so modela GTX 780 in 770, ki izvirata iz veličastnega titana. V njunem drobovju tiktakajo tisti čipi GK110, ki se na testih niso obnesli dovolj dobro za vdelavo v Nvidijinega premijskega odličnjaka. Imajo manj delujočih procesorjev CUDA – v 780ki 2304 nasproti 2688 v titanu oziroma 1536 v 770ki. Manj je tudi pomnilnika, trije gigabajti za močnejšo in dva za šibkejšo izvedenko. Ključni podatek je cena. GTX 780 s 600 evri občutno manj izprazni denarnico kot titan z jurjem za ne toliko slabšo moč. GTX 770 pa je namenjen zamenjavi GTX 680 in košta podobnih 400 evrov. AMD? Ne bev, ne mev.



Najdražja posebna edicija v zgodovini iger
Codemasters je najavil specialno verzijo dirkačine Grid 2, ki stane 146.000 evrov. Hec je v 'priloženem' avtu, enosedežnem britanskem poskočnežu iz jekla in ogljikovih vlaken BAC mono. Lahko vozilce, ki je po videzu nekje med bolidom formule in vesoljsko ladjo, 285-konjski agregat požene tja do 274 na uro. Poleg dobiš kombinezon v Codemastersovih farbah, izvod Grida 2 za PS3 in še dotično konzolo poleg, če si slučajno pozabil, da jo potrebuješ za igranje. Guinnessova knjiga rekordov je zadevo že požegnala za vpis, ni pa še jasno, če poleg dobiš plošček z muziko in knjižico s konceptnimi risbicami.



AMDjevih 5 gigahercev
Intelov večni tekmec AMD je haswellu nekaj pozornosti ukradel z najavo srčike FX-9590, ki tiktaka pri nič manj kot petih gigahercih. Ker se je frekvenčna dirka že pred leti ustavila tam pod 4 GHz, je vest privzdignila marsikatero obrv. Se vrača višanje takta? FX-9590 ni nova arhitektura in je po sestavi podoben obstoječim osemjedrnikom FX-8XXX pri štirih gigahercih. Rezerve so nabrali pri izboljšavi proizvodnega procesa, zato gre soditi, da so to navite izvedenke. Več bo jasno čez nekaj mesecev, ko žrebe prispe.
Manj razvpit, a pomembnejši dogodek je bil prejšnjemesečni prihod novih APUjev, AMDjevih spojev osrednjega procesorja in radeona. S tovrstnimi čipi za prenosnike, imenovanimi kabini, je namreč prišla arhitektura jaguar. Prav taki čipi bodo tekli v playstationu 4 in xboxu one! Procesor je štirijedrnik, dočim grafični del izvira nič manj kot iz prihajajočih radeonov HD 8000. V obeh konzolah bomo našli dva taka APUja v tandemu na enem čipu SoC (System on a Chip).

Razerjevi novosti

"Blade je prvi prenosnik za igre!" so pred letom in pol zatrdili pri Razerju ob razkritju svojega nabritega laptopa. Izjava je ciljala na dejstvo, da je večina igralskih notesnikov prenosljivih toliko kot mlinski kamen. Blade pa lahko dejansko tovoriš brez muke. A zadnja modna muha so ultraprenosniki in Razer ni mogel ostati zadaj. Zato je tu 14-inčna izvedenka blada za konkurenco ultrabookom. Sestavljena je okrog procesorja haswell, 8 gigabajtov rama, grafične kartice geforce GTX 765M in shrambe SSD. Baterija naj bi zdržala do šest ur igranja (pajade) in menda se bo dalo igrati z računalom na kolenih, ne da bi staknili opekline. Naročila so začeli sprejemati v začetku meseca, zato brž na ameriške portale, če imaš odveč 2000 evrov. V Evropi zaenkrat ni ne tega blada, ne predhodnika. Mimogrede, prvotni, 17-palčni blade je dobil posodobitev na osnovi procesorja haswell, imenovano blade pro, ki je še nekaj stotakov dražja od 14-inčne.



Večji bladi imajo na desni strani dotikabilen zaslonček in deset tipk s prilagodljivimi podobami. Na 14-palčniku pa zanje ni prostora.

Druga Razerjeva noviteta je vrhunska digitalna palica atrox, namenjena zlasti igralcem pretepačin. V ličnem ohišju konkretne velikosti in pravokotne oblike bo osem gumbov in ročka zanesljive japonske fabrike Sanwa. Tako, kot so zahtevali priznani virtualni tepežkarji, ki so sodelovali v večmesečnem beta testu. Izdelek ne bo brezžičen, temveč bo imel tri metre dolg rep, da one frame linki ne bodo šli po zlu zaradi zamika. A bistveno je, da bo ta stick mogoče zlahka predelati (modati). Ogrodje boš odprl z enostavnim pretikalom in zamenjati bo moč tako knofe kot ročko in zgornjo ploščo. Priložen bo celo izvijač. Atrox bo uradno deloval le z xboxom 360, čeprav si mislimo, da bodo moderji prostor v ohišju izkoristili za dodajanje kompatibilnosti s PS3. Na Japonskem so ga začeli tržiti maja, v ZDA ta mesec, k nam pa pride avgusta za še neznano ceno. Ker ameriška znaša 200 dolarjev, menimo, da se bo vrtela okrog te cifre v evrih. To je primerljivo z drugimi tovrstnimi izdelki za sladokusce.



Nekateri pretepačine vrhunsko igrajo z navadnim joypadom, a večina izvedencev uporablja take palice. Prijaznejše so do rok in bolj vzdušne.

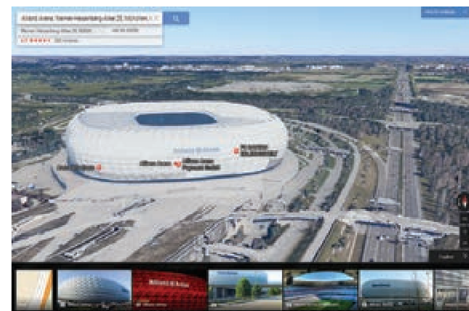
Google I/O: veliko številk, malo hardvera

Na majski konferenci za razvijalce, imenovani I/O, Google ponavadi izrabi priložnost, da pokaže novosti iz svojih laboratorijev. Tako smo v uvodnem nagovoru izvedeli, da je bilo v polpetem letu aktiviranih že več kot 900 milijonov naprav z njihovim operacijskim sistemom in da se je iz trgovine snelo 48 milijard aplikacij. Applova trgovina jih je v istem času zabeležila 50 milijard.
No, letos je bil hardver kljub premnogim govoricam o večji tablici in novem telefonu odsoten. Nismo uzrli niti Androida 4.3. Povedali pa so, da bodo prebivalci pomembnejših dežel lahko v trgovini Play kupili goli galaxy S4 brez Samsungove preoblekice Touchwiz, nekaj dni po prireditvi pa so isto potrdili za HTC one.



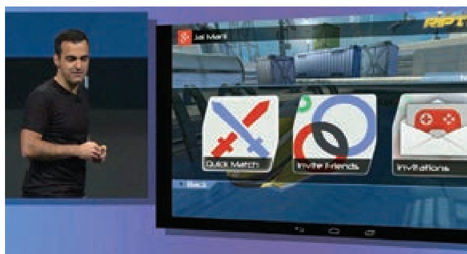
Glass lepo napreduje. Ima enak procesor kot kindle fire, gigabajt pomnilnika in 5-milijonsko kamero. Baje ga bo moč kupiti prihodnje leto.

Pokazali so še, kako napredujejo displejsko-kamerični naočniki Google Glass, ki jih s pridom uporablja-jo mnogi beta testerji. Ti so za privilegij odšteli dolarskega tisočaka in pol. Razen LeVarja Burtona, ki je v Zvezdnih stezah igral slepega strojnika Geordija. Ta si je zastonjski kos priboril z zmago na natečaju, kjer so spraševali, kaj bi udeležencem pomenil Glass. Njegova izjava, da bi bil to zanj korak nazaj, ni imela konkurence. Glass z vdelano kamero prepoznava okolico in na šipco pred očesom pošilja obogateno resničnost. Za reden dotok podatkov skrbita Maps in Google Now, ukazuješ pa napravici glasovno. Prepoznava je enaka kot na fonih z Jelly Beanom, torej na uporabno na visokem nivoju.
Nadalje so predstavili posodobitev Maps, ki po novem uporablja enako trirazsežno tehnologijo kot Nokia in Apple, torej globinsko letalsko zajemanje terena, o čemer smo pisali v Jokerju 231. Posodobili so tudi iskalnik, ki obvlada iskanje po kontekstu. To pomeni, da zna vprašanja smiselno povezovati. Recimo,



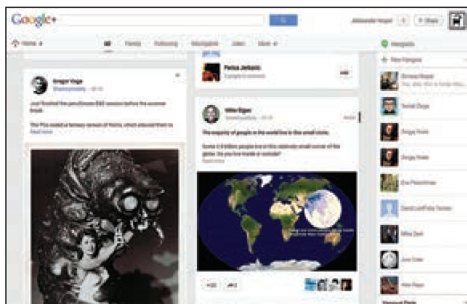
Zdaj tudi Maps uporablja Saabovo trirazsežno zajemanje ozemlja. Carska novost so prelivajoče se panorame, sestavljene iz uporabniških fotk.

da me zanima, koliko je stara kraljica Elizabeta, in ko dobim odgovor, vprašam "Koliko otrok ima?" Iskalnik iz prejšnjega vprašanja sam pogrunta, da še vedno mislim na britansko kraljico. Ker si Googlovi strežniki zdaj zapomnijo iskalno zgodovino, se iskalnik sproti uči in prilagaja uporabniku ter mu ponuja vse bolj primerne odgovore. In seveda reklame.
Tovrstno početje je že sprožilo alarmne zvonce pri varuhih zasebnosti, ki znova opozarjajo, da Googlu zaupamo preveč. Posebej ker so se novotarije, razvite za Glass, brezšivno prelile v namizne aplikacije. Iskalna zgodovina se deli med vsemi prijavljenimi napravami, Maps so na računalnikih dobili nov, izboljšan vmesnik (zaenkrat dostopen povabljencem), Chromu je moč ukazovati glasovno. Vse skupaj postaja jasno začrtan ekosistem.
K temu teži tudi novi servis znotraj Playa, poimenovan Game Services. Ta razvijalcem omogoča, da napredek v igri snemajo v oblak. V praksi to pomeni, da na poti špilaš s telefonom, doma pa pograbiš tablico in nadaljuješ od tam, kjer si prej nehal. Celo na ipadu! Zraven naj bi prišle spletne lestvice, večigralstvo in osnovna protipiratska zaščita. Raba servisa je zaenkrat prostovoljna, vendar za prijavo potrebuješ račun Google+.



Sinhronizacija stanja v igri med napravami ni nova reč. Novo je, da naj bi Google Play Services deloval na jabolkih, ne le robotku.

To družbeno omrežje je bilo deležno lepotne prenove. Zgodbe so razporejene v več stolpcev in večji poudarek je na Hangoutu. Dotični konferenčni program je postala privzeta čvekalna platforma tako v brskalniku kot na mobilnikih, medtem ko bodo Google Talk ukinili, ker bojda ni dovolj zmogljiv. Nadgradili so urejevalnik slik, ki pozna samodejno popravljanje kakovosti slike in nudi več možnosti.
Zadnje novosti so plačljive narave. Poleg tega, da so predstavili pretočni glasbeni servis Google Music All-Access nalik znanemu Spotifyju (10 dolarjev mesečno, pri nas ni dosegljiv, a se da vanj vlomiti) in poenostavljen način plačevanja z Google Checkoutom, so splovili plačljive kanale na YouTubu. Med pilotskimi, za katere računajo od 99 centov naprej na mesec, najdemo Sezamovo ulico in borilno ligo UFC. Dostop je ponovno omejen le na ZDA.



Tudi Google+ je podlegel dvostolpičnemu vmesniku. Prostor je sicer bolje izkoriščen, preglednost pa je, enako kot pri Facebooku, slabša.

Še več galaksije S4

Prejšnji mesec popisani in pohvaljeni Samsungov mobilnik S4 je v petih tednih dobil že več kot 10 milijonov lastnikov, kar ga je naredilo za najhitreje prodajan androidni telefončič. HTC je svoj kronski model one v enakem obdobju potržil pol manj uspešno. Vseeno Samsung ne dosega iphona 5, ki se ga v prvem mesecu po splovitvi prodalo skoraj 15 milijonov. Ampak Korejcem ni hudega, saj imajo skoraj tretjinski tržni delež pametnih telefonov. Njihova ponudba namreč vsebuje široko paleto modelov, ki se jim bodo kmalu pridružile tri novi izvedenke S4. No, v resnici si le eden zasluži isto ime, in to je S4 active. Z izjemo slabše, le 8-megapičične kamere, bo šlo bo za hardversko neokrnjeno varianto, zapakirano v neprepustno ohišje, ki bo odbijalo vodo in prah. S tem bodo po vzoru xperie Z zadovoljili nerodneže, holcerje in Beara Gryllsa. Fon bo zaradi tega seveda nekaj težji in debelejši.



Na vodotesnem in prahoodpornem S4 active je moč pritiskati vse tri gumbe, milimeter je širši in malce težji. Ostaja plastičen, a ima fotografski modus za pod vodo. S4 zoom pa je fotofon s slabšimi telefoničnimi postavkami.

Manj prestižna sta S4 zoom in S4 mini, oba z 1,7-gigaherčnim dvojedrnikom in 4,3-palčnim zaslonom razločljivosti 960 x 540. Aduta prvega bosta 10-kratni optični zum in 16-milijonsko tipalo, pri čemer se sprašujemo, kdo si želi imeti (relativno) dober fotoaparat na zastarelem fonu? No, bolj smiselna inačica je mini, ki je 12 milimetrov krajša, 9 milimetrov ožja, 22 gramov lažja in 200 evrov cenejša naprava od večjega bratca. Pri tem kao ohranja večino njegovih funkcionalnosti, od vmesnika do aplikacij. Sliši se kot dober aparat za plitkejše žepe, dobesedno in metaforično. Vse našteto dospe tekom poletja.

Shield zunaj v Čezlužju za 350 dolarjev

Eno od presenečenj letošnjega sejma CES je bila Nvidijina androidna ročna konzolica shield. Gre za prvo napravo, zasnovano na čipu tegra 4, podjetje iz Santa Clare pa je v njej križalo xboxovemu podoben joypad in poklopni petpalčni zaslon ločljivosti 720p. Njegov cilj je 'dvigniti igranje z androidnimi naslovi na novo raven', čemur je poleg stasitega igratorja namenjeno pošiljanje videa ločljivosti 4K po žici HDMI. Toda za to shield žrtvuje vse telefonične zmogljivosti, saj nima tovrstne antene, pa tudi ne kamerice. Po drugi plati zna brezžično streamati igranje s PCja, v katerem obratuje grafična kartica geforce zadnje generacije. Če se ti zaradi česarkoli zahoče igrati Borderlands 2 na miniekrančku, ker je tavelik preveč mainstream.

IT'S GAME ON
NEOVIRANO IGRANJE Z ESET NOD32 ANTIVIRUS 6 V NAČINU GAMER MODE
Naj odločijo le tvoje sposobnosti
- izredno lahka zasnova
- spletna zaščita v resničnem času
- brez pojavnih oken, brez oviranja
- antivirus, antispyware
- anti-rootkit
eset
www.eset.si
SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 138, Ljubljana
t: 01 428 94 05 | e: info@sisplet.com

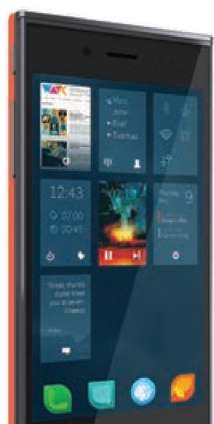


Shield od vseh iger zahteva podolžno (landscape) orientacijo, kar je logično. A je tako pri uporabnikih kot dizajnerjih sprožilo nekaj nejevolje.

Shield bo, tako kot večina 'pogumnega' hardvera, spočetka na voljo le v Združenih državah in Kanadi. Tamkaj jih prvi naročniki dobivajo te dni skupaj z igrama Sonic the Hedgehog 4: Episode 2 in Expendable Rearmed. Zanje so odšteli po 350 ameriških dolarjev, kar je konkretna cena. Ravno zato je Nvidia previdna in bomo čudo pri nas videli le, če se bo dobro odrezalo pri Obami. Poganjanje iger s PCja ta hip še ni v idealnem stanju, zato nosi značko beta. Tako lahko zakurblaš le omejen spisek naslovov za Steamov Big Picture. Naše učeno mnenje je, da potreba po močnem geforcu za igranje na ročni drkalici ne bo ravno strgala kupcev z verige.

Jolla, 'boljši' telefon

Troje močnih telefoničnih platform je na trgu in še par skromnejših, a nekaj deset Fincev je mnenja, da obstaja prostor za novince. Bivši Nokijini inženirji, ki so svojčas delali na linuxaškem mobidičnem sistemu MeeGoo, so si namreč zadali za cilj, da naredijo 'boljši' mobilnik. Ustanovili so firmo Jolla, kjer nadaljujejo razvoj omenjenega operacijskega sistema, tokrat pod imenom Sailfish (mečarica). Njegova 'boljšost' naj bi bila v integraciji podatkov in aplikacij – to Android dobro fura, iOS pa bolj švoh – ter v uporabnejši večopravilnosti. Slednje so demonstrirali s hkratnim prikazom štirih programčkov, kar pa, roko na srce, nima kake vrednosti. Predvajalnik muzike recimo lahko upravljaš na četrtini ekrančka, morda prav tako klicanje, a za večino aplikacij tam enostavno ni dovolj prostora. No, nekaj zanimivih prijemov v nazaslonskih informacijah in bližnjicah zadeva ipak ima. Ker je fon napovedan šele za konec leta, bodo dotlej bržda še mnogo spremenili in dodelali.



Tak(a) bo jolla. Pokrovček druge barve naj bi samodejno spremenil tudi videz vmesnika. Točne specifikacije so nepoznane, ima pa telefon zanimiv domači zaslon s čuda prikazanih informacij.

Točnega hardvera še niso razkrili, le da bo zaslon 4,5-palčen in HD, procesor z dvema jedrcema in dobra kamera. Takisto bodo vključene vse sodobne navezave, vključno z NFCjem in G4. Izpostavljana lastnost je tako imenovani 'the other half'. Besedna zveza, ki je obenem slogan izdelka, ima dva pomena. Prvi kot drugo polovico razume uporabnika, manj metaforična pa je otipljiva druga oziroma zadnja polovica aparata. Ta bo izmenljiva in četudi bo šlo v štartu le za pokrovčke drugačne barve, imajo snovalci visokoleteče ideje. Na tak način bi lahko onegaj nadgradili s pomnilnikom, tipkovnico ali celo boljšim procesorjem.
Železnina je eno, a danes štejejo servisi. Helsinčani že gradijo ekosistem, pri čemer presenetljivo zagotavljajo stoodstotno združljivost z androidnimi aplikacijami. Kaj to pomeni konkretno, nimamo pojma, vendar smo prepričani, da dostopa do Googlove štacune ne bo. Navsezadnje je slično obljubljal Blackberry, nakar je postregel s polovično, zavajajočo rešitvijo.
O jolli se izven zelo ozke skupnosti ne govori. Že to, da snovalci ne dobijo investitorjev, marveč na svoji strani s floskulami "Jolla je gibanje!" kickstarterjevsko žicajo za pomoč množice, ne vliva zaupanja. Za nameček je najavljena cena naprave visokih 400 evrov. Znabiti o 'boljšem' fonu berete prvič in zadnjič.

Win 8.1 z gumbom Start ...

Od izida osmih Oken pred sedmimi meseci smo se spraševali, ali bo Microsoft za vsako ceno vztrajal pri vmesniških novitetah. Predvsem pri dotikanju prilagojenem začetnem in osnovnem zaslonu, na katerega si obsojen, čeprav sistem uporabljaš na običajnem namiznem računalniku z mišjo. V Redmondu so nekatere kritike upoštevali pri snovanju prve posodobitve 8.1, prej znane pod kodnim imenom Blue.
Zaslon bo moč v 8.1 bolje razdeliti in imeti na njem do štiri delujoče metro aplikacije. Privzete appe nameravajo dodobra posodobiti, saj je na njihovo okornost in manko funkcij letelo mnogo pritožb. Tako bo pregledovalnik slik dobil nekaj orodij za njihovo obdelavo. Iskalnik bo po novem v rezultate vključil splet (kajpak prek Binga) in odložišča v oblaku. Ravno servis SkyDrive bo deležen novih bonbončkov in bo znal oblak naposled ponuditi kot privzeto mesto za shranjevanje datotek. Za spletna popotovanja pa pride nova inačica Internet Explorerja – 11.



Namizje in startni zaslon si bosta lahko v 8.1 delila ozadno podobo, pri čemer bo moč izbrati take, ki se bodo gibale ob našem drgnjenju ekrana.

Zaslon Start si bo moč bolje prilagoditi z dodatnima velikostima ikon, medtem ko bo seznam vseh programov bolje dostopen in pregleden. Ikonično kvadratasta pojava se kljub vsemu ne poslavlja, saj boš vanjo še vedno padel ob pritisku na fizični okenski knof ali gumb Start. Ta se vrača na namizje in se bo pojavil tudi v startnem zaslonu, ko boš kurzor zapeljal v kot. Skratka, starega startnega *menija* ne dobimo, bo pa moč odslej določiti, da nas ob zagonu pozdravita klasično namizje ali seznam programja.
Microsoft se torej viziji še noče odpovedati. Obliž 8.1 bo jeseni na voljo brezplačno, neučakanci pa se bodo lahko polastili testne verzije 26. tega meseca ob začetku Microsoftove konference Build.

Sveže jabolčnarije

Apple je svoj samostojni dogodek nekam neposrečeno organiziral 10. junija, torej na konferenčni dan E3ja, ko so bile oči tehnološke javnosti uprte v xbox one, playstation 4 in novi Call of Duty. Kot da jabolčni samopašniki na svojem Olimpu sploh ne bi vedeli za igrarski šov, ki jim je zagotovo okrnil objave in pozornost.
Kakorkoli že, predstavo je otvoril šefe Tim Cook, ki je v jobsoličnem slogu uvodoma obelodanil nekaj cifer. Recimo 575 milijonov odjemalcev v štacuni iTunes, 50 milijard downloadov in 10 milijard dolarjev izplačanega prihodka razvijalcem, od tega polovica samo v zadnjem letu. Za primerjavo: četudi je androidnih naprav vsaj enkrat več, je v Googlovo štacuno vpisanih manj ljudi, vsi skupaj pa zapravijo trikrat manj. Skratka, splača se razvijati za mobilne platforme, sploh za iOS.
Prva predstavitev se je tikala ravno mobilniškega operacijskega sistema. Pokazali so namreč jako pričakovano sedmico, po navedbah največji premik doslej. To pot so se izdatno lotili videza, tako splošnega okolja kot aplikacij. Po novem bo prikaz bolj ravninski, brez 3D-ikonic, z veliko prosojnosti, recimo pod orodnimi vrsticami in tipkovnico, ter s frišnimi učinki pri prehajanju med okni. Dosti več bo gibanja in življenjskosti, med drugim bo dinamična tudi podlaga, ki se bo ob sukanju naprave premikala.



Izgled prihajajočega iOSa 7 je ploščat in s transparentnimi elementi. Na sredinski sliki je nov potegljiv bližnjični meni, desno pa so zavihki v Safariju.

Prav vsi programi, od kompasa in vremena do koledarja ter Game Centra, bodo orenk prevetreni in vmesniško obogateni. Od novih funkcionalnosti so omembe vredni priročno deljenje vsebin z znanci na dosegu roke po neposrednem wi-fiju (AirDrop) ... širša in bolj ekonomična večopravilnost ... radijska aplikacija, ki se bo napajala iz glasbene trgovine iTunes ... instagramovski efekti pri fotografiranju ... možnost moškega, nemškega in francoskega Sirija ... zgolj glasovni FaceTime ... izboljšana galerija z inteligentnim združevanjem posnetkov v albume ... ter potegljiv meni z vsemi možnimi bližnjicami in obvestili.
Slednji element, ki je Androidu dobro poznan, je iphonu močno manjkal. Sploh je zanimivo, kako appostoli navdušeno ploskajo ob najavah zmožnosti, ki jih ima konkurenca že lep čas. Še en tak primer je samodejno posodabljanje nucnikov, ki ga bo uvedel šele iOS 7. Nič pa ni novega, kar se tiče socialnega mreženja. Nadgradnja mobilnega sistema pride šele jeseni, verjetno vkup z iphonom 5S, a bo seveda tudi za starejše iNaprave, konkretno od ifona 4 in ipada 2 dalje.
Nič manj pomembna stopnička za Apple je deseta revizija računalniškega sistema OS X, ki bo z oznako 10.9 zadnja pred popolno revolucijo. Po devetih imenih mačk jim je očitno zmanjkalo domišljije, zato so

novemu softveru dali precej neizvirno kodno ime Mavericks po znanem kalifornijskem surfarskem letovišču. Razvijalci ga niso srali z eksperimentalnimi vmesniki, marveč so se držali preizkušene osnove. Okna se bodo po novem lahko združevala v zavihke ... pri več priključenih monitorjih bo možno na vsakem imeti lastno delovno okolje ... še večji poudarek bo na brezšivni povezanosti z iCloudom ... in označevanje datotek oziroma dokumentov (tag) bo priročnejše. Novost so hitra obvestila za sporočila, klice, pisma, novice in slično, ki se pojavijo tako med delom kot na zaklenjenem zaslonu. Takisto z Mavericksom pridejo na velike računalnike Applovi ne najbolje sprejeti, a že močno dopolnjeni Zemljevidi, kajpakda instantno povezljivi z ifonom. In, nenazadnje, z iOSa se na mace seli bralnik oziroma knjižna polica iBooks.



Ena od novitet macovega prihodnjega sistema bodo tudi lastni zemljevidi, seveda kot vse ostalo povezljivi z iphonom oziroma ipadom.

Prenovljena bosta koledar in nabiralnik, najbolj od vsega pa brskalnik Safari. Ta bo pridobil vrsto novih mikromožnosti, denimo prikaz povezav, ki jih delijo prijateljčki na Tviterju in Fejsiču. Razvijalci so znova optimizirali kodo, tako da je poganjanje Javascripta celo trikrat hitrejše od Chroma, in to ob nižji porabi energije. Nasploh bo ves sistem še urnejši in obenem varčnejši. Ampak to itak velja za vsako nadgradnjo, mar ne?

V hardverskem delu so najprej naznanili s haswelli nadgrajeno, ves dan zdržljivo generacijo macbookov air. Nakar je prišlo resnično presenečenje: razkritje novega maca pro. Delovna postaja, ki je desetletje, še iz časov oznake G5, bivala v domala nespremenjenem, velikanskem in še vedno najboljšem aluminijastem ohišju, bo konec leta prerojena. Novi profesionalni mac bo črn valj, bolj podoben ohlajevalniku šampanjca kot računalniku. Pri tem ne gre le za edinstven zunanji dizajn, marveč je mašina hkrati inženirski dosežek brez para. Vsa sredica je en sam velik hladilnik, okoli katerega so komponente zložene v trikotnik. Srce te nenavadne arhitekture bo dvanajst jedrc Intelovega procesorja xeon E5. Podatke bo pomnil 1866-megaherčni ram DDR3 in hranile jih bodo trdne shrambe vrste flash s prepustnostjo čez gigabajt na sekundo, dočim bosta za izris pikslov na treh 4K-zaslonih skrbela kar dva AMDjeva grafična procesorja firepro. Računska moč zverine bo dvakrat večja od aktualnega rodu, za posebne potrebe pa jih bo 36 mogoče povezati v farmo.



Mac pro, čez nekaj mesecev najboljši in najbolj hoten namizni računalnik, je tako majhen, da se skrije za Joker. Kljub silni moči bo v njem en sam ventilator. Ta bo hkrati edini mehanski element, saj ne bo ne optičnega pogona, ne vrtljivih diskov.

Še bolj osupljiv je podatek, da je tale tubus visok zgolj 25 in širok 16 centimetrov. V prejšnjo polmetrsko kišto maca pro bi šli štirje in še bi ostalo prostora. Pritrdimo Applovemu inženirju, ki je obelodanjenje komentiral z besedami: *"Cannot innovate anymore, my ass."* Menimo, da bo jeseni čas za zamenjavo Jokerjeve dizajnerske mašine!

Computex v znamenju haswella in Asusa

Glavno mesto Tajvana je med 4. in 8. junijem gostilo že trideseti računalniški sejem Computex po vrsti. V primerjavi s podobnimi dogodki, kot je Cebit, je tajvanski izredno osredotočen na strojno opremo, saj mu ritem narekujejo številni tamkajšnji proizvajalci, kot sta Asus in Acer. Zato je meka za tiste, ki radi šarijo po svoji in tujih mašinah. Semkaj ASRock recimo pripelje matično ploščo z dvaindvajsetimi vrati za priklop diskov SATA – ker jo lahko. Med eksotiko pa si uzrl Asusov kombinirani vodno-zračni hladilnik za grafične kartice poseidon, kar je vznejevoljilo Thermaltake, ki je nekaj štantov proč kazal svojo mehansko tipkovnico z istim imenom.



Hladilnik poseidon ne spoji ventilatorja in vodnega bloka, ker bi tako bolje hladil, marveč zato, da imajo navijalci svobodo pri režimu delovanja grafične kartice. Tu jim ni treba menjati vsega hladilnika, če denimo vode tisti hip ne potrebujejo.



Acerjev spremenljivko aspire R7 ima zanimiv mehanizem preklapljanja. Zaslon drži kovinska roka, da ga je mogoče 'zalebdeti' nad tipkovnico.

Ravno Asus se je letos najbolj izprsil. Med kopico najavljenih tabličnikov sta izstopala novi transformer pad infinity na tegri 4 in zanimivi transformer book trio, ki ga domišljavo oglašujejo kot tablico, laptop ter namiznik v enem. Gre za hibridni prenosnik z odstranljivim zaslonom. Dokler imamo v rokah le slednjega, ga poganja Android, dočim ob priključitvi tipkovnice zaštarta Windows 8. Za igralce so pokazali hecen program Sonic Radar, ki zaznava zvok v prvoosebnih streljankah in ti na zaslonu grafično ponazori, od kod prihaja, kar je tehnično rečeno že neke sorte goljufija. No, v srca obiskovalcev so se zapisali z ultrabookom zenbook infinity. Njegov 13,3-palčni zaslon je oblečen v gorilla glass 3 in ima ločljivost 2560 x 1440. Podobni ekrani so bili vidni v mnogih drugih izdelkih na sejmu, kar kaže, da proizvajalci sledijo Applu v doseganju višje gostote pik na palec. Bi bil že čas, četudi se 1366 x 768 v cenejših produktih še ne bomo rešili.

Ko si se uspel odlepiti od gigantskega Asusovega štanta, so te zasuli ultrabooki na podlagi haswella. Novi Intelov procesor, o katerem si lahko mnogo prebereš v tomesečnem testu, je izšel le nekaj dni pred sejmom in ga je bilo povsod dovolj. Lastno linijo ultraprenosnikov je pokazal vsakdo, ki da kaj nase. Glave so obračali Dellov spremenljivček XPS 11, Sonyjev VAIO duo 13 in Acerjev aspire R7 z emblemom Zvezdnih stez (!).

Poglavitni tehnični noviteti, ki ju je izražal letošnji Computex na področju prenosnikov, sta bili visokoločljivostni zasloni in bistveno podaljšana doba baterije, kar je posledica haswella. Pri večjih notesnikih so najbolj oblegali MSI, ki je čuval eksperimentalni igrični 17-palčni prenosnik GS70 stealth z dotikabilnim zaslončkom namesto drsne ploščice. Prostodušno so priznali, da gredo po sledi Razerja in njegovih bladov s podobnim vmesnikom.

Intel je promocijo haswella prepustil Tajvancem, sam pa je na svojem prostoru predstavil vmesnik thunderbolt 2. Glede na aktualno enico ima podvojeno prepustnost (20 Gbps) in bo lahko hkrati prenašal 4K-video ter podatke, česar trenutna inačica ni zmožna. Prispel naj bi že konec leta, še pred prihodnjo čipovno arhutekturo broadwell.



Transformer book trio nima le dveh operacijskih sistemov, marveč tudi dva različna procesorja. Androidni zaslon pestuje atoma, dočim v tipkovnici švica procesor core oziroma haswell serije U za ultrabooke.

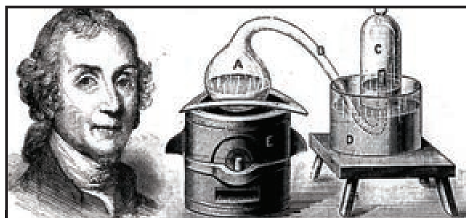
MEHURČKI OSVEŽITVE

Gazirane osvežilne pijače, posebej take z obilico kofeina, so za računalničarje prava žegnana voda. Quattra zanima, kdo se je prvi spomnil v te vodice vtakniti mehurčke in kako je iz tega nastala večmilijardna industrija. Za katero danes trdijo, da nadvse škodi zdravju, in kanijo na šumečo sladkobo uvesti davek. Je res tako nevarna?

Vsi jih poznamo. Naj bodo v značilni steklenici, plastenki ali pločevinki, zvečine pomenijo instantno potešitev žgoče žeje, ki prične popuščati že, ko odstraniš zamašek in slišiš značilni pšššššš. Mehurčki ogljikovega dioksida, ki so raztopljeni v vodi in z njo tvorijo šibko ogljikovo kislino, po jeziku in grlu zaigrajo pravo simfonijo, ki je običajna voda ali sok nista sposobna pričarati. Nekdaj je bilo treba za tovrstno izkušnjo poseči po čem močnejšem, alkoholnem, recimo po pivu ali šampanjcu. Ali se odpraviti do izvirov naravne slatine. Tu smo Slovenci v prednosti, saj imamo na majhnem območju vsaj dva z vodo, primerno za pitje. Zato ni čudno, da so radensko že pred sto leti pili na dunajskem dvoru in celo v Vatikanu. Drugod pa so do mehurčkov morali priti na industrijski način. To so storili Angleži že v času, ko je bila Amerika še njihova kolonija.

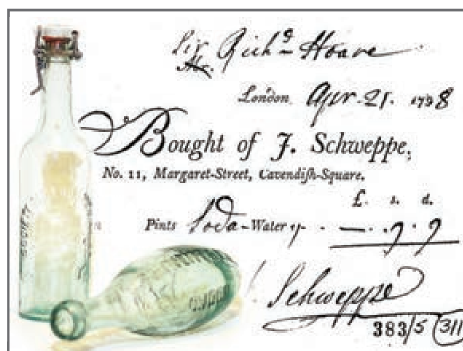
Vse se je pričelo s pivom

Za očeta gaziranja velja pivovar Joseph Priestley, ki je med varjenjem otočanom najljubše pijače nad fermentacijsko kad leta 1767 obesil posodo z vodo. Zanimalo ga je, kaj se bo zgodilo. Vedel je, da 'mrtvi zrak' ubija miši, ne pa tudi, da je to v resnici ogljikov dioksid. Zaradi visoke koncentracije se je slednji pričel raztapljati in rezultat je bila voda 'prijetnega okusa', ki je imela mehurčke, enako kot pivo. Priestley je kasneje ugotovil, da pride do istega rezultata, če na kredo kaplja žveplovo kislino, in o tem napisal knjigo.



Priprava, s katero je Joseph Priestley lovil in raztapljal mrtvi zrak, je bila sila enostavna. 'Narejeno gazirano vodo' je nato opisal v knjigi, ki jo je naslovil kar na prvega moža admiralitete, lorda Sandwicha. Ja, taistega, ki si je izmislil sendvič. Dandanes sta njuni pogruntavščini povezani in neizogibni!

Iz nje je za njegov postopek izvedel švicarski urar Johann Schweppe in se odločil izdelati napravo, s katero bi lahko enostavno delal večjo količino gazirane vode. Leta 1783 je postopek tako izpopolnil, da je v Ženevi ustanovil podjetje Schweppes in ga devet let kasneje preselil v Veliko Britanijo. Tvrdka, ki je danes v lasti Coca-Cole, je tako najstarejša blagovna znamka gaziranih pijač na svetu.



Schweppejevo podjetje je poleg mehurčkaste vode v Londonu izdelovalo še ingverjevo pivo in legendarni tonic water, prvo masovno prodajano osvežilno pijačo. Recept je pobral od okoliških lekarnarjev. Ti so tonik spočetka pakirali v okrogle stekleničke, ki so edine zdržale povišan tlak.

Ni pijača, ampak zdravilo!

Vseeno si tonika ni izmislil Schweppe, marveč ta čast pripada angleškim lekarnarjem. Ko so Britanci širili svoj vpliv po svetu, so v Indiji naleteli na neprijetno malarijo in kmalu zatem odkrili, da se lahko proti bolezni uspešno borijo s skorjo kininovca. Ampak ta je bil zavoljo grenkobe skrajno neprijetnega okusa, posebej v obliki tablet. Zato so leta 1771 iz kinina začeli pripravljati raztopino, ki so jo po takratni nomenklaturi poimenovali indijski tonik. Da bi šla bolje po grlu, so ji dodali sladkor, sodo bikarbono in limonin sok. Ostra grenkoba je naenkrat postala prijetna, mehurčki pa so jo le še izboljšali. Gospoda je nato dodala še brinovec in rodil se je gin tonic. Takega zdravila se ni branil nihče!

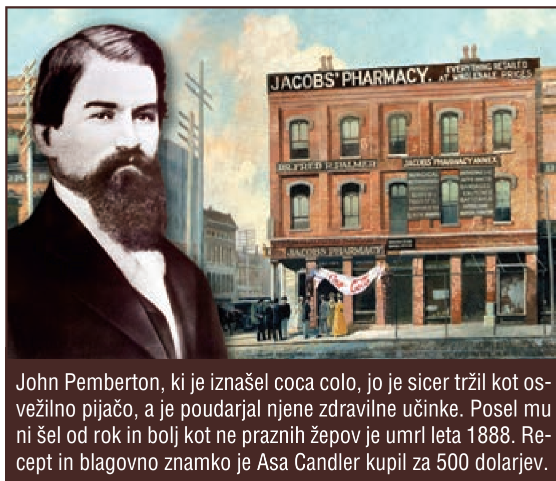


Zdravila so ponavadi neprijetnega okusa in ljudje jih ne marajo. Zato so farmacevti skušali to hibo odpraviti. Terno so zadeli s tonikom proti malariji, sploh, ker se je krasno mešal z ginom.

Podobno pot sta sto let kasneje ubrali drugi pijači. Prvo je po sili razmer iznašel John Pemberton, nekdanji konfederacijski polkovnik in farmacevt. Med državljansko vojno so ga ranili in postal je odvisen od morfija. Da bi se rešil te nadloge, je pričel eksperimentirati z listi koke, ki jo je namakal v vinu. Za boljši okus je dodal oreške kole in reč pričel prodajati kot poživilo. Leta 1886 pa so v Atlanti sprejeli zakon proti alkoholizmu in svojo pogruntavščino je bil prisiljen napraviti brez vina. Sirup, v katerega je John mešal kup sestavin, je pomotoma zalil z gazirano vodo – in



Oreški kole izvirajo iz tropske Afrike, pijači dajo značilen okus in enako kot kava vsebujejo kofein. Imenu navkljub v coca coli izvlečka kole od leta 1904 ni več. Umaknili so ga skupaj s kokainom. Prevara!



John Pemberton, ki je iznašel coca colo, jo je sicer tržil kot osvežilno pijačo, a je poudarjal njene zdravilne učinke. Posel mu ni šel od rok in bolj kot ne praznih žepov je umrl leta 1888. Recept in blagovno znamko je Asa Candler kupil za 500 dolarjev.



COCA-COLA
SYRUP AND EXTRACT.

For Soda Water and other Carbonated Beverages.

This "INTELLECTUAL BEVERAGE" and TEMPERANCE DRINK contains the valuable TONIC and NERVE STIMULANT properties of the Coca plant and Cola (or Kola) nuts, and makes not only a delicious, exhilarating, refreshing and invigorating Beverage, (dispensed from the soda water fountain or in other carbonated beverages), but a valuable Brain Tonic, and a cure for all nervous affections — SICK HEAD-ACHE, NEURALGIA, HYSTERIA, MELANCHOLY, &c.

The peculiar flavor of COCA-COLA delights every palate; it is dispensed from the soda fountain in same manner as any of the fruit syrups.

J. S. Pemberton,
Chemist,
Sole Proprietor, Atlanta, Ga.



Sprva je vsak polnilec steklenic uporabljal lastno embalažo, leta 1915 pa so zavoljo manjših stroškov zahtevali skupno. Asa Candler je zavohal poslovno priložnost in razpisal natečaj, na katerem je zmagal steklarski dizajner Earl Dean. Obliko je hotel povzeti po eni glavnih sestavin, a je za navdih pomotoma uporabil plod kakavovca (coca – cocoa, potejto – potato).

nastala je coca cola! Ja, sprva je vsebovala kokain in še danes pri izdelavi sirupa uporabljajo liste koke, ki jim odstranijo drogo. Za poživilni učinek namesto njega poskrbi legalni kofein.

Imena coca cola se je domislil Pembertonov znanec Frank Robinson, ki je hkrati izrisal danes po vsem svetu znani logotip in bil prvi tržnik nove pijače. John se je namreč odločil, da je ne bo prodajal kot arcnijo, in v prvem letu sta je spravila v promet celih 95 litrov. Nezadovoljna z rezultati sta podjetje in recepturo prodala Asi Candlerju. Kmalu zatem je lekarnar umrl in ni videl prvih uspehov svojega recepta.

Candler je ustanovil konkretno podjetje in pričel z agresivnim oglaševanjem, a je prisegal na prodajo iz šankomatov. Bistveni korak k vsesplošnemu uspehu kokakole je tako napravil tovarnar Joseph Biederharn, ki je Aso skoraj prisilil, naj mu v Mississippiju leta 1894 pijačo dovoli polniti v steklenice. Prevladalo je dejstvo, da je dotični gospod kupoval znatne količine sirupa.



Da sta najbolj priljubljeni pijači na svetu zakrivila ravno lekarnarja, ni nikakršno presenečenje. Dostop do najrazličnejših zelišč, eteričnih olj in podobnih substanc je bistvo tega poklica, učinkovine pa so mešali kot nekdaj coprnice. Eden takih je bil tudi Celeb Bradham, ki je izumil pepsi colo in pri tem za razliko od Pembertona vsaj za dvajset let obogatel, preden je leta 1923 zavoljo brezglavega nakupa sladkorja bankrotiral.



Da je Coca-Cola postala multinacionalka, se ima zahvaliti prvemu direktorju Asi Candlerja. Njemu se tudi pripisuje izum kupona. Razdelili so kartice, s katerimi so ti v gostilni nalili brezplačen kozarec rjavkaste osvežitve. Tako je ljudi navadil na nov okus.

Malo bolj zahodno, v Severni Karolini, je Pembertonov stanovski brat Caleb Bradham leta 1893 spacal 'tonik za boljšo prebavo'. Bradov napitek, kot se je izvirno imenoval, je vseboval vanilijo, izvleček oreška kole in eterična olja. Pet let kasneje ga je preimenoval v pepsi colo, še vedno v dobri veri, da deluje na prebavo tako kot želodčni encim pepsin. Ker pa je bila pijača prijetnega okusa, je hitro postala temelj njegovega posla in kmalu prerasla zmogljivosti lekarne. Ustanovil je novo podjetje, a še vedno ni zmogel zadostiti potrebam. Zato se je zgledoval po Coca-Coli in pričel neodvisnim polnilnicam prodajati zgolj sirup. Leta 1923 pa je bankrotiral, ker je nujno potreboval sladkor in ga je kupil po naviti ceni, ki je takoj zatem strmo padla. Vrnil se je v lekarno, blagovno znamko Pepsi pa so prevzeli drugi. Izumitelja najbolj priljubljenih pijač na svetu sta torej oba potegnila kratko. Živel kapitalizem.

Naj pijejo oranžado

Tako Coca-Cola kot Pepsi sta že pred prvo svetovno vojno presegli ozemlje Severne Amerike in se ozirali po novih trgih. Prvi evropski polnilnici coca cole sta pričeli delovati leta 1919 v Parizu in Bordeauxu. Do sredine tridesetih let je tako pijača postala nadvse priljubljena tudi na naši strani luže. Ta čas zaznamuje ena najbolj uspešnih oglaševalskih kampanj podjetja iz Atlante. Leta 1931 so namreč prvič uporabili Božička, ki ga je risar Haddon Sundblom narisal kot prijaznega bradatega obilneža v rdeči obleki. Podobne risbe so sicer že obstajale, a ravno njegova upodobitev je tista, ki jo danes praktično ves svet privzema kot obraz dobrega moža z darili.

Potem pa je prišla druga svetovna vojna. Zaradi embarga so polnilnice v nacistični Nemčiji (imeli so jih 43!) ostale brez sirupa in trume nadljudi brez priljubljene osvežitve. Za nameček se je leta 1938 smrtno ponesrečil vodja Coca-Coline nemške podružnice, po rodu Američan, in posle je prevzel njegov namestnik, Nemec Max Keith. Ta je skušal sirup dobiti prek nevtralne Švice, a ni šlo. Zato so si morali izmisliti nekaj povsem novega. A kaj, ko so imeli na voljo le ostanke, bolje rečeno odpadke živilske industrije. Novo pijačo so delali dobesedno iz sirotke in pogač, ki so ostajale po prešanju sadnih sokov. Sprva si niso mogli privoščiti niti sladkorja, zato so uporabili saharin. In kako se je ta ogabnost imenovala? Max je sodelavce ob iskanju imena pozval, naj razkrijejo svoje fantazije, pa je eden od njih promptno odvrnil: Fanta!



Sodobna polnilna linija v osnovi ni drugačna kot tista pred sto leti. Ima manj ljudi in več robotov, še vedno pa steklenice potujejo skozi pranje in dezinfekcijo, točenje ter pakiranje. Vse polnilnice od matičnega podjetja dobijo predpripravljen sirup, ki mu dodajo le sladkor in vodo. Ta ponavadi ni iz vodovoda, marveč lastnih vodnjakov, ki so pod striktnim nadzorom. Na koncu dodajo še ogljikov dioksid.



Legenda veli, da so si fanto izmislili nacisti med vojno. V resnici Max Keith, vodja Coca-Colinih nemških polnilnic, ni bil član stranke. Napitek so naredili dobesedno iz odpadkov, saj sirupa zaradi embarga niso dobili. Podoben mit je, da Božiček nosi rdeče cunje zato, ker dela reklamo za Coca-Colo. To seveda ne drži. Rdeča suknja je veljala za standardno opravo nizozemskega Miklavža in večina ameriških risarjev v zgodnjem 20. stoletju ga je risala na podoben način.

Proizvodnja fante je obdržala vse polnilnice pri življenju do konca vojne, nakar jih je Keith znova predal matičnemu podjetju, skupaj z receptom za fanto in dobičkom, ki ga je pridelal. Ostal je šef nemške podružnice. Fante torej niso iznašli nacisti in celo v uradni zgodovini Coca-Cole je Keith ves čas naveden kot uslužbenec podjetja, ki se je v tistih letih pač znašel, kot se je. A fanta je dokazala, da lahko okusno in osvežilno gaziranko napraviš iz česarkoli, in svetovna industrija je koncept hvaležno pograbila.



Čeprav ob fanti najprej pomislimo na oranžado, se pod blagovno znamko skriva več kot sto okusov, prilagojenih različnim trgom. Nikjer na svetu jih ne dobite vseh sto, nekatere pa so prav bizarne, recimo japonska moo moo white z okusom po mleku!

Vojna kol

Po drugi svetovni vojni je bil svet žejen osvežitve in multinacionalke so potrošnikom z veseljem ustregle. To je predvsem v ZDA privedlo do epskih spopadov med Coca-Colo in Pepsijem, ki sta si metala polena pod noge na vsakem koraku. Pepsi je recimo za isto ceno prodajal pollitrske stekleničke, ne le četrtlitrske. Coca-Cola pa je svoj produkt oglaševala kot edino pravo stvar. Višek je borba dosegla v osemdesetih, ko je Pepsi v 'slepih' poskusih dokazoval, da imajo potrošniki raje njihov okus, kar je privedlo Coca-Colo celo do tega, da so šli spreminjat formulo svoje pijače. Nova cola še danes velja za enega najbolj spektakularnih polomov podjetja.



Rivalstvo med Pepsijem in Coca-Colo je doseglo epske razsežnosti in postalo del ameriške popkulture. V oglasih je prednjačil Pepsi, ki se je iz konkurenta izdatno norčeval. Podjetje iz Atlante na žaljivke ni odgovarjalo, so pa to z veseljem počeli amaterji, denimo na zgornji sliki.

Vojno med največjima proizvajalcema so s pridom izkoristila manjša podjetja, ki so ponujala nišne izdelke. Med Slovenci je bil nadvse priljubljen deit, pijača nemškega podjetja Kajo, ki je slovela po dosti nižji vsebnosti kalorij kot običajne gaziranke. Licenco za polnjenje je imela Radenska, ki je kmalu zatem pričela ponujati ponaredek swing. Nakar so v svojih laboratorijih celo pogruntali formulo deitovega sirupa in Nemce preprosto načevljali, pijačo pa pričeli ponujati pod lastno blagovno znamko stil. Tožba se je vlekla več let, nakar je Kajo sredi osemdesetih obupal in se

PIJAČA NAŠE IN VAŠE MLADOSTI

Letos mineva šestdeset let, odkar so v laboratorijih Slovenijavina namešali cockto. Takratno državno vodstvo se je odločilo, da Jugoslavija potrebuje lastno osvežilno pijačo, ki bi tekmovala s po svetu priljubljenimi colami. Coca-cola takrat za nas komuniste ni marala. Nalogo so zaupali vodji laboratorija Emeriku Zelinki, s priporočilom, naj bo čimbolj 'naša'. Emerik je pričel eksperimentirati z različnimi zelišči in se kaj hitro odločil, da bosta osnovni okus pijači dala šipek ter vitamin C, torej askorbinska kislina. Družbo jima dela enajst drugih zeli, ki ostajajo poslovna skrivnost. Povsem enako kot pri coca coli, od koder so si izposodili še barvanje s karamelom.

Ime cockta izhaja iz besede cocktail. Sprva so jo kanili tržiti kot yugocockto, a so prva zloga hitro opustili. Oglaševalska kampanja je bila zastavljena nadvse smelo in povsem po zahodnem, kapitalističnem modelu, od oblikovanja steklenice do plakatov Uroša Vagaja, ki so se dizajenrsko spogledovali s Hollywoodom v petdesetih. Prav tako so izkoristili takratni največji športni dogodek, smučarske skoke v Planici, in z njimi 8. marca 1953 cockto predstavili izven meja Jugoslavije. V prvem letu so je že prodali več kot milijon litrov oziroma štiri milijone stekleničk. V naslednjih petnajstih letih je proizvodnja vsako leto narasla za četrtino, polnilnice so se odpirale po vsej Jugoslaviji in cockta je bila eden bolj znanih izvoznih artiklov tako v sosednje države kot dlje, recimo na Nizozemsko.

Uspeh je konkurenca opazila in leta 1968 je Coca-Cola pri nas odprla prvo polnilnico (prej smo jo uvažali v majhnih količinah, enako pepsi). Takrat je prodaja cockte pričela strmo upadati, tudi zato, ker se je Slovin bolj posvečal oranžadi jupi. Kriza je trajala kar sedem let, dokler niso trenda obrnili z agresivnejšim oglaševanjem in litrsko steklenico. Za vso družino! Ta drugi val je trajal do leta 1983, ko so zabeležili rekordnih 37 milijonov litrov, nakar je blagovna znamka skorajda zamrla zaradi razmer v državi, razpada podjetja in mnogih plagiatov, predvsem iz bratskih republik.

Boljši časi so nastopili šele štiri leta po osamosvojitvi, ko je polnjenje prevzel novi Slovenijavino in se spet agresivneje podal v trženje, nakar jih je leta 2000 kupila Kolinska. Vrgli so se v ogromno raziskav, predelali embalažo in oglaševali v retrostilu, da bi pri nekdanjih kupcih vzbudili nostalgijo. V le enem letu jim je uspelo prodajo podvojiti. Za tujino pa so potrebovali nov pristop. Odločili so se, da bodo oglaševali ravno tisto, kar cockto loči od podobnih pijač in predvsem vse bolj popularnih energijskih napojev – da je brez kofeina in fosforne kisline. To je porodilo znane reklame s čudnimi živalmi.

V zadnjih letih so izvirni cockti, katere receptura je še vedno taka kot pred šestimi desetletji, najprej dodali lahko različico in nato taki z okusoma limete ter rdeče pomaranče. Lani so kot poletno pijačo predstavili rosso, kjer so zmešali mandarino, pomarančo, limono in ribez. Letos pa okusnejšo chinotto, napravljeno iz istoimenskega citrusa, podobnega grenivki.

Še na mnoga leta!











Nemški deit je bil pri nas visoko cenjen. Polnili so ga pri Radenski, kjer so tudi poštudirali recept za izdelavo in nato trgu ponudili lastno pijačo stil. Deita ni bilo več na spregled nekaj let po tistem, ko smo bili samostojni.

umaknil z jugoslovanskega trga. Zdaj je spet naprodaj, a sta tako deit kot stil bledi senci tistega, kar smo pili nekoč. Ali pa se mi je le spremenil okus? Podobno se je v sedemdesetih iz Juge umaknil nemški Sinalco, a premeteno, saj je svoje polnilnice, med njimi tisto v Žalcu, prodal Coca-Coli, ki je takrat zmagoslavno zavzemala Titovo mladino.

Ne le naših, Pepsi in Coca-Cola sta v boju za svetovno prevlado pokupila kup konkurenčnih podjetij. Prvi si lastijo znamke DrPepper, 7Up, Mountain Dew in špansko Mirindo, pa vodo evian. Svojčas so bili lastniki KFC, Taco Bella in Pizza Huta, zdaj so slednji pod okriljem samostojnega podjetja. Coca-Cola si lasti Schweppes in na stotine drugih blagovnih znamk, med drugim pravice za Disneyjevega Medvedka Puja, kakor se to čudno sliši. V njihovih rokah je bil filmski studio in TV-hiša Columbia. Leta 2009 je Pepsiju po tržni vrednosti prvič uspelo preseči Coca-Colo, a sta se po nekaj mesecih podjetji spet poravnali. Danes je Coca-Cola vredna približno 80 milijard dolarjev, Pepsi okrog 75. Ostali proizvajalci osvežilnih pijač so ob teh številkah palčki, ki životarijo na lokalnih trgih.



Dr. pepper in mountain dew med ameriškimi geeki veljata za kultni pijači, ker vsebujeta več kofeina in sladkorja kot običajne gaziranke. Nista pa še energijska napitka, saj v njiju ne najdeš tavrina. Pri nas nista naprodaj, po Evropi pa.

Bik brcne močneje

Leta 1987 se je v Evropi pojavil čisto nov gaziran izdelek. Avstrijec Dietrich Mateshitz je na Tajskem odkril nenavadno pijačo, na katere nalepki sta se zaletavala rdeča bika. Reklo se ji je krating daeng in navdušila ga je zato, ker mu je pregnala utrujenost zaradi časovne razlike. Poiskal je proizvajalca, zakupil licenco, nekoliko popravil recept (predvsem je dodal mehurčke) in napitek pričel prodajati kot red bull, kar je dobesedni prevod tajskega imena.



Težko bi našel več posnemovalcev, kot jih ima red bull, ki je tudi sam licenčna kopija negaziranega tajskega napitka. Že v naših trgovinah jih je na desetine, po svetu pa bi jih komaj mogli prešteti.

Visoka vsebnost sladkorja in kofeina je red bull v Avstriji hitro napravila za kultno pijačo, kljub dokaj zasoljeni ceni in predvsem sporni organski kislini tavrin. Njeni učinki segajo od odvajanja vode iz organizma do pospeševanja možganskih funkcij in antidepresivnega delovanja. Še več, tavrin naj bi zniževal krvni sladkor in diabetikom pomagal uravnavati telesno težo. Učinkovina s tako širokim farmacevtskim spektrom, pa da bi se nekontrolirano prodajala v osvežilni pijači? Podjetje je spočetka s tem imelo kar nekaj težav, a so dokazali, da je vsebnost tavrina v pločevinki pod terapevtsko vrednostjo. Ironično red bull sladkornim bolnikom odsvetujejo ravno zaradi visoke vsebnosti sladkorja.

Slovenci se lahko pohvalimo, da smo red bull dobili takoj za Avstrijci, leta 1992, še preden je podjetje ustvarjalo milijardne dobičke. Seveda niti pri nas ni šlo brez težav. Tudi zato, ker smo ga, bedaki, hitro pričeli mešati z vodko – še nekaj, kar proizvajalec močno odsvetuje. A ravno ta kombinacija je na klubski sceni priljubljena še danes.

Red bull je tudi po četrt stoletja v zasebnih rokah, zato prave vrednosti podjetja ne poznamo. Je pa Dietrich večkratni milijarder, ki denarce vlaga v svojevrstne oglase. Črnobele televizijske risanke s sloganom, da ti red bull da kriiila, so instantno prepoznavne. V formuli 1 si lasti kar dve ekipi in z eno že več let kraljuje, poznamo pa ga tudi kot sponzorja mnogoterih ekstremnih športov. Verjetno največji rdečebikovski podvig je bil lanskoletni 'skok z roba vesolja', ki ga je izvedel ravno tako Avstrijec, Felix Baumgartner.



Energijski napitek prikrije učinke alkohola, zato si po redbull vodki manj počen. Posledično popiješ (in plačaš) več, kar pa ima lahko hudo neugodne posledice. Še posebej, ko kofeinski višek popusti. Klinc, važno, da smo frajerji, mar ne?

SLADKOR ALI SLADILO?

Gazirane sladke pijače, na katere naj bi uvedli poseben davek, v glavnem sladkajo na tri načine. V ZDA trenutno prevladuje fruktozni sirup, ki ga pridobivajo iz koruze in okrog katerega se je napletlo ogromno vraž, od tega, da bomo zaradi njega vsi mutirali, do konkretnih študij, ki pravijo, da je dosti bolj nevaren za nastanek sladkorne bolezni kot običajni sladkor. Razlog, da ga uporabljajo, je preprost: cukra nimajo dosti, koruze pa ogromno. Preostali svet se bolj zanaša na dobri stari cuker, zaradi česar Američani radi švercajo stekleničke coca cole iz Mehike. Vendar tudi sladkor ni nedolžen. V litrski koli ga je več kot sto gramov, od tega zanemarljiv delež odpade na barvilo karamel, ki ni nič drugega kot prežgana saharoza.



Umetno sladilo, torej? Če na steklenički piše diet, light, zero ali kaj podobnega, je zagotovo sladkana z enim od njih. Industrija zaenkrat uporablja predvsem tri: aspartam, ciklamat in saharin. Glede prvega na spletu itak vlada prava paranoja, da gre za eno najbolj smrtonosnih snovi, kar jih pozna človeštvo, še posebej, ker si znamko nutrasweet, pod katero se ga trži največ, lasti zloglasna korporacija Monsanto. Menda mi ni treba razlagati, da to sploh in nikakor ni res. Četudi se pri razpadu aspartama sprošča formaldehid, so te količine mikroskopske, grozljivi stranski učinki, ki jih navajajo po spletnih straneh, pa se posamič pojavljajo pri zanemarljivem številu ljudi, enem na milijon ali manj. Pa še to le, če krepko prekoračimo priporočeno dozo. Ciklamat, ki ga pri nas poznamo pod blagovno znamko natreen, je v ZDA denimo prepovedan, ker so s študijo ugotovili, da podganam povzroča raka na mehurju. Je pa res, da bi moral človek spiti sto litrov cole zero dnevno, da bi bil izpostavljen enakim dozam kot nesrečni glodalci. Skratka, umetna sladila so za običajno rabo varna, kar lahko potrdi množica diabetikov, ki že desetletja živijo z njimi.

Ker so tako sladkor kot umetna sladila na slabem glasu, so veliki up industrije osvežilnih pijač preparati iz rastline stevia. To sorodnico krizanteme so v Južni Ameriki stoletja uporabljali kot naravno sladilo, ki je dvestokrat slajše od saharoze in brez kalorij. Tudi pri nas se izvlečke da dobiti v specializiranih trgovinah, Coca-Cola in Pepsi pa imata že pripravljene lastne mešanice. Ravno letos naj bi na trg kot prvi prišel s stevio obogateni sprite. No, borci proti aspartamu že demonizirajo tudi ta dodatek. Ne privoščijo nam sladkega življenja.

DOMAČE MEHURJENJE?

Obstajajo načini, kako do okusne ogljikove kisline priti doma, brez skrivnega recepta, ki je varno zaklenjen v Coca-Colinem muzeju v Atlanti. Bržda najbolj enostavna pot je nakup kisle vode, ki je praviloma cenejša od pijač z okusom. Odlično se meša s sadnimi sirupi, dočim je brizganec – vino z radensko, ki smo ga posvojili od nemško govorečih sosedov, domala ponarodel.



Drugi, še cenejši način je tisti, ki so ga uporabljali lekarnarji pri izdelavi tonika. V steklenico z debelimi stenami naliješ vodo, ki ji dodaš kanček citronske kisline. Primešaš sestavine za okus in kraju začiniš z malo sode bikarbone. Steklenico brž zapreš in počakaš, da se nastali ogljikov dioksid pod pritiskom raztopi v vodi. Slaba lastnost tovrstnega početja so morebitne napake pri doziranju. Posledično ti lahko steklenico razžene ali pri odpiranju dobiš njeno vsebino v fris.



Domačo opremo za gaziranje ponuja več podjetij. Med Slovenci je najbolj znan Sodastream. Za nekaj deset evrov dobiš napravo, v katero pritrdiš jeklenko s čistim ogljikovim dioksidom, ter stekleničko, kamor naliješ vodo. Potem le še pritisneš na gumb in pred tvojimi očmi nastane sodavica. Proizvajalci nadalje nudijo pestro paleto sirupov vseh možnih okusov, s sladkorjem ali brez. Lahko pa ga po lastnem okusu namešate sami. Po spletu je čuda receptov, tudi za odlične ponaredke coca cole. Celokupen strošek za potrošnika je okrog 50 centov na liter, kar se v primerjavi s trgovinsko ponudbo ne sliši poceni. Je pa ekološko prijaznejši, saj gre v treh letih v smeti le ena steklenica, ne pa na stotine plastenk in pločevink.



Konkurenca v tem času ni stala križem rok. Proizvajalcev energijskih pijač je kot listja in trave in tudi velikana sta pričela ponujati lastne energijske zvarke. Napitki se po okusu razlikujejo, a praviloma se vsi držijo recepta, da pločevinka vsebuje 320 miligramov kofeina (v enaki količini coca cole ga je 140), ki mu je dodanih 80 miligramov tavrina. To kombinacijo eni izdatno posladkajo, drugi uporabijo umetna sladila, spet tretji zraven mešajo pravi sadni sok ali scimprano namesto v dveh decilitrih ponudijo v epruvetki. Ekstremna imena jim kajpak niso tuja – tako se zadnje leto pri nas oglašuje pussy, kjer so umazane samo tvoje misli. Vse, da bi se le prodali.

Kaj pa zdravje?



Da bi ob epidemiji debelosti s prstom kazali na velike kozarce v fast foodih, je površno. Toda v New Yorku so storili točno to in prepovedali streči več kot pol litra pijače naenkrat – pri čemer 'free refill' ostaja! Še več, prepoved vključuje 'diet' napitke??

Sladke gazirane pijače so za marsikoga postale osrednji način tešenja žeje. Nekdaj smo si jih privoščili kozarec na dan ali celo to ne, danes pa nekateri v enakem času požlampajo tri litre in več obarvane brozge. Trend se je pričel v ZDA, kjer so 'supersizali' menije v hitroždernicah in tako hamburgerju priložili liter ali celo dva gazirane sladkobe. Oziroma ponujali zastonjsko dolivanje v kozarce, free refill. Ker tipična kola v sebi skriva deset dekagramov sladkorja na liter, to pomeni 400 kalorij, če izpraznimo vso flašo. To je skoraj petina dnevnih energijskih potreb povprečnega človeka – ali, drugače povedano, z double whopperjem, pomfritom in coca colo povprečna srednješolka prejme celodnevno zalogo kalorij.
Ni čudno, da je ta skriti sladkor oziroma fruktozni sirup hitro obveljal za mogočnega skritega sovražnika in enega ključnih povzročiteljev otroške debelosti. Ob tem, da po raziskavah fruktozni sirup dosti bolj obremeni trebušno slinavko od sladkorja in zato predstavlja še nekoliko večje tveganje za nastanek sladkorne bolezni. A hkrati ne velja slepo uperjati prsta. Dokler so količine umirjene in tovrstno prehranjevanje ali opijanje ne postane vsakodnevna razvada, si sladkano pijačo lahko privoščiš. Le upoštevati moraš, da ima kalorije, ki jih moraš nato odrezati drugje.
Spet druge skrbi visok vnos ogljikovega dioksida, za katerega vemo, da ljudi zaduši. V prebavnem traktu je nenevaren, še več, proizvajajo ga tudi simbiotski mikroorganizmi, ki jih imamo v črevesju polno. Ker se ne resorbira, ga iz trebuha spravimo z riganjem ali prdenjem, kar verjetno veste iz lastnih izkušenj. Če oboje počnete v ekscesnih količinah, velja uporabo mehurčkastih pijač omejiti.



Koruza je ena temeljnih svetovnih poljščin. V ZDA je pridelajo toliko, da ne vedo več, kaj bi z njo, in imajo poseben inštitut za raziskave alternativne rabe. Tam so iznašli fruktozni sirup, s katerim zdaj sladkajo dobesedno vse.



Mlečni zobje so dosti bolj občutljivi kot stalni, zato jih sladke pijače z veseljem načenjajo. Podmladku naj tovrstni napitki ne bodo na voljo ves čas, marveč le kot priboljšek. Za žejo je še vedno najboljša voda, naj dete še tako milo gleda!

Ločeno poglavje so energijski napitki. Tu je treba poudariti, da jih za žejo ne gre piti. Učinkujejo diuretično, torej boste potem le še bolj žejni. Poleg tega z vsako pločevinko spravite vase toliko kofeina, kot ga je v dveh kavah. To ima lahko zanimive učinke, med katerimi sta hiperaktivnost in pomanjkanje pozornosti najbolj vidna, a še najmanjša problema. Tudi ob namenski rabi, torej za dodatno energijo ali preganjanje zaspanosti, je treba vedeti, da naspidiran organizem energijo troši še hitreje. Deluje namreč povsem enako kot dušikov oksid, ko ga dodaš bencinski mešanici v avtomobilu. Moč se poveča, z njo pa tudi poraba. Ko učinek popusti, je padec tolikanj hujši. Telo hitro razvije toleranco na kofein in kmalu srebaš kavo ali redbull le zato, da se počutiš normalno, kar je čisti odvisniški krog. Zato je po njem dobro posegati le v nujnih primerih, ob tem kvalitetno jesti in po delu počivati. V nasprotnem primeru se hitro pokažejo znaki stresa, kronične utrujenosti in celo težave s srcem. Torej vse tisto, kar naj bi energijski napitki preprečevali. V resnici le prekrijejo simptome.

Le pijmo ga

Ponudba gaziranih pijač je tako široka in zneski za oglase tako visoki, da se jim je že prav težko izogniti. Pokrivajo ves spekter človekovih želja, naj gre za običajno mineralno vodo ali epruvetni šus, ki overclocka tvoje telo v najvišje obrate. Vendarle si ni napak zapomniti, da organizem na dan potrebuje dva do tri litre tekočine, ki naj ne bo le sladka pijača, ampak v prvi vrsti voda. Kokakola, kokta, jupi, stil, tonik – to so priboljški. Dokler jih obravnavamo kot take, se nam ni treba bati niti za svoje zdravje, niti za luknjo v denarnici. Kljub grožnjam o davku na sladke pijače, ki ga obljublja sedanja vlada. Pa tudi, če ga uvedejo, se zna zgoditi enako kot na Danskem, ko so ga po nekaj mesecih ukinili, saj je ljudstvo začelo po mehurčkast zadetek hoditi v Nemčijo. Slovenci nismo nič manj podjetni.

REŽIJA GUILLERMO DEL TORO

WARNER BROS. PICTURES & LEGENDARY PICTURES

OGNJENI OBROČ

WARNER BORS. PCITURES IN LEGENDARY PICTURES PREDSTAVLJATA
PRODUKCIJO FILM GUILLERMA DEL TORA "WARNER BROS. PICTURES IN LEGENDARY PICTURES PACIFIC RIM" CHARLIE HUNNAM IDRIS ELBA
RINKO KIKUCHI CHARLIE DAY ROB KAZINSKY MAX MARTIN RON PERLMAN GLASBA RAMIN DJAWADI KOSTUMOGRAFIJA KATE HAWLEY MONTAŽA PETER AMUNDSON JOHN GILROY, A.C.E.
SCENOGRAFIJA ANDREW NESKOROMNY CAROL SPIER FOTOGRAFIJA GUILLERMO NAVARRO, ASC IZVRŠNI PRODUCENT CALLUM GREENE ZGODBA TRAVIS BEACHAM IN GUILLERMO DEL TORO
PRODUCENTI THOMAS TULL JON JASHNI GUILLERMO DEL TORO MARY PARENT REŽIJA GUILLERMO DEL TORO

V KINU OD 11. JULIJA.

BODI MOČAN ALI IZUMRI

LEGENDARY





pacificrimmovie.co.uk

Larry: POKSLASTI FUKFEHTAR

Pred petindvajsetimi leti je Larry zamenjal viski za TV-daljinec, izgubil nedolžnost, poflodral napihljivo lutko in vmes dvainsedemdesetkrat umrl krute smrti. LordFebo vam pove zgodbo iz prve roke, saj mu je pomagal izbrati barvo in profil kondoma.

Ko je bilo igranje na računalniku še mlado, je na obronku Yosemitskega narodnega parka v Kaliforniji uspevala prav posebna obrt: programiranje grafičnih pustolovščin. Navdušenci, ki so se leta 1980 v kraju Oakhurst zbrali pod znamko Sierra On-Line, sicer niso izumili žanra, so pa s količino izdaj poskrbeli za njegov razmah. Iz delavnice, ki je sčasoma postala največja tovarna avantur, je izšlo mnogo legendarnih serij in likov. Njihova izdelava spočetka ni bila zahtevna in zvečine so bili naslovi delo dveh ali treh ljudi. Računalniki niso obilovali, toda ponudba softvera je bila pičla in zvrst kot nalašč za vse uporabnike. Zato so se štorijalne miselnice dobro prodajale in pri Sierri je lahko lasten projekt spočel vsakdo z nekaj pripovedovalne žilice. Med ostalimi je prišel na svoj račun tudi debelušni bradač Al Lowe, ki je ustvaril enega najbolj prepoznavnih likov davnih dni, polsposobnega pofuklja Larryja.

Humorni seksofonist

Al Lowe, letnik 1946, je po izobrazbi glasbenik, ki dandanes igra saksofon v svojem jazz ansamblu. Z računalnikom se je prvič srečal, ko je leta 1978 poučeval note na neki glasbeni šoli. Naprava ga je pritegnila in sam od sebe se je navadil programiranja. V naslednjih letih je skodiral nekaj otroških izobraževalnih pustolovščin, ki sta jih z ženo samozaložniško snemala na diskete in razpečevala kupcem. Ko je svoje delo predstavil na sejmu Apple Fest, je padel v oko Kenu Williamsu, ustanovitelju Sierre. Beseda je dala besedo in Al je stopil na šestnajstletno pot udinjanja za Sierro. Njegovi prvi projekti so bile tri Disneyjeve licenčnice, med njimi The Black Cauldron, nakar je sodeloval pri King's Questu III in prvem Police Questu, kjer je skrbel tako za programsko kodo kot za melodije.

A za dobrodušnim videzom učitelja glasbe in programerja otroških igric se je skrival duhovitež z neusahljivo zalogo podpasnih štosov. Ker medvedek Pu in Grahamova familija zanje niso bili dovzetni, je šefa fehtal za lasten špil. Navsezadnje sta ga v Space Questu dobila celo znanstvenofantastika Scott Murphy in Mark Crowe! Ker je odraslih iger primanjkovalo, je Ken Alu predlagal, naj v sodobno grafično obliko spravi preteklo tekstovno uspešnico Softporn Adventure. Možak je pristal, saj mu je bila dogodiščina, v katerem je nek brezveznik neuspešno iskal ljubezen, v osnovi všeč.



Čeprav Al Lowe na tej sliki deluje kot kakšen master pimp ali suggar daddy, je v resnici dobrodušnega videza in priljudne narave. Ima pa poreden um, kar se jasno odrazi v Larryjevih peripetijah. Rad se pohvali, da je vse igre zdizajniral sam do poslednjega besedila.



Slovenskega izraza za leisure suit, ki v Ameriki pomeni prostočasno obleko iz sedemdesetih, ni. Najboljši primer take sintetične disko oprave s hlačami na zvonec, srajco s širokimi krajci in vpadljivim suknjičem je Tony Manero oziroma John na tri volte v kultnem filmu Saturday Night Fever.

40-letni devičnik

Softporn je imel nevidnega protagonista brez imena in značaja, zato je bila prva naloga ustvariti osrednji lik. Al ga je osnoval na Sierrinem trgovskem potniku Jerryju, ki se je neprestano bahal, koliko bab je položil, pri čemer je bil precej sluzav in prav nič privlačen. Zato je bil odlična podlaga za jebačko igro, ki se iz junaka pravzaprav dela norca. Le imenu je spremenil črko. Težnja po glasovnem ujemanju je rodila še priimek, ki se čuje kot *laugher*. Rodil se je Larry Laffer, zaradi prepoznavne obleke znan kot leisure suit Larry.
Larryjeve preteklosti ne omenja nobena igra, zato je edini vir njegovega življenjepisa priročnik za prvi del. V njem čitamo, da je bil Larry geek, ki je štiri desetletja živel z mamo in se udinjal kot programer. Nakar je čez noč pogruntal, da mednožnega ventilčka nima samo za lulat, in postal je zasvojen z drkanjem na odrasle revije. Obsedenost ga je stala službe in ko je mati oddala hišo ter odšla na potovanje, je bil prisiljen v novo življenje. Prodal je avto, si kupil gizdalinsko poliestrsko obleko in se namenil v Mesto greha iskat ljubezen. Ali vsaj fuk. Tako se otvori prva Larryjeva dogodivščina, ki sta jo Al Lowe in risar spacequestovec Mark Crowe dokončala v vsega štirih mesecih.



Softporn Adventure (1981)

Preden je Sierra ustvarila prvo animiranko King's Quest, so pod starim imenom On-Line Systems izdali več statičnih dogodoviščin za jabolčne PCje, med njimi žgečkljivi Softporn Adventure. Ustanovitelj Sierre Ken Williams se je nekoč pohvalil, da so omenjenke prodali 25 tisoč komadov oziroma vsakemu četrtemu lastniku appla II. Če to razmerje drži, je špil absolutni rekorder v dosegu med špili za računala. Dogajanje, lokacije in domala vse uganke so identične prvemu Larryju, le brez humorja in osebnosti. (Sekretno geslo je bilo 'bellybutton'.) Če se komu da ukvarjati zgolj s črkami, je Mehki pornič moč dobiti v Larryjevi kolekciji. Mimogrede, desna od naslovnih nagic je Kenova žena Roberta, sicer avtorica King's Questa.

```
I'M IN A BATHROOM.
ITEMS IN SIGHT ARE: A WASHBASIN,
GRAFITTI, A MIRROR, A TOILET

OTHER AREAS ARE: SOUTH
________________________________
?
?
?LOOK
I'M IN A BATHROOM. THE STENCH IS
UNBELIEVABLE!!!! GRAFITTI IS ALL OVER
THE WALLS.
COCKROACHES DON'T SEEM TO SURVIVE IN
THIS PLACE- THEIR DEAD BODIES ARE
STREWN EVERYWHERE.
THE SINK'S FAUCETS ARE BROKEN- IN FACT
THE SINK HANGS FROM THE WALL BY ITS RUST
ED PLUMBING.
A TOILET SITS IN THE CORNER. THIS BABY
LOOKS DANGEROUS!
>——> WHAT SHALL I DO?USE TOILET
I GOT THOSE CONSTIPATION BLUES........
AHHH...RELIEF! THANKS!
>——> WHAT SHALL I DO?
```

Leisure Suit Larry In the Land of the Lounge Lizards (1987)

Ob pogostem reševanju kraljičen in galaksij je bila fukfehtarska odprava že sama po sebi nadprivlačna. Osnovna ideja in vse uganke so bile sicer sposojene od Mehkega porniča, a Larry in Al sta igri vdahnila dušo. Izvirnik ni imel niti piksla grafike in je bil pravzaprav v vseh pogledih zastarel, neoseben špil s pičlimi možnostmi in skromnimi opisi. Nova pustolovščina pa se je predstavila v tretjeosebni animirani podobi, ki jo je škatla celo oglaševala kot 3-D (to je cikalo na možnost sprehajanja pikslastega možiclja v globino), vključevala celozaslonske slike babnic in bila napolnjena s humornimi, skoraj najstniško butastimi komentarji dogajanja ter predmetov. Všečno sta jo delala prav tako Larryjeva nespretnost in bolj sproščen ukazovalni besednjak. Ne le, da si nekaznovano pisal *slut tramp bitch hole fuck shit*, celo spodbujan si bil v to. Al je pred izidom dal beta verzijo nekaj testnim igralcem in vključil vohunsko funkcijo, ki je na disketo vpisovala vse njihove poskuse. Ko je videl, kaj vse so preizkuševalci vpisovali, je dopolnil mnogo opisov in komentarjev.



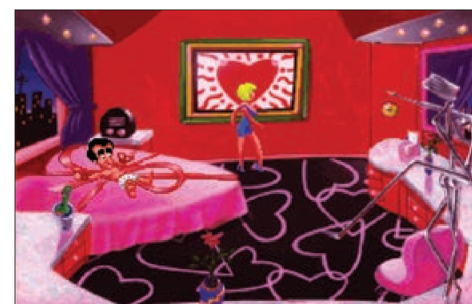
V prvih treh delih smo ukaze vtipkavali. Put on condom, screw hooker, take off condom. Če prvega in slednjega nisi naredil, je bil game over. Sierrinim igram lasten element je bilo točkovanje. Pike si dobival tudi za neobvezna dejanja in elegantnejše rešitve, a kake posebne nagrade za to ni bilo.

Igra se prične brez uvoda in tudi sicer štorija ni omembe vredna. Rdeče niti oziroma jasnega cilja sploh ni, tako da bolj kot ne bluziš po petih lokacijah mesta Lost Wages, nedomiselno težiš par babam, se poročiš in mukotrpno hazardiraš, pri tem pa neprestano crkuješ. Že ob napačnem koraku na prvem zaslonu te je zbil avto ali pregarbal silak v temni ulici. Bog ne daj, da si izstopil iz taksija brez plačila ali pozabil odstraniti kondom s tiča. A vse to nas pred četrt stoletja očitno ni motilo, saj je špil legenda. Geslo 'Ken sent me', kupovanje olagume, cenzurirana izguba nedolžnosti z grdo fračo in zaključna ljubezen v džakuziju so se neizbrisno vtisnili v spomin vsakega pustolovca. Poleg tega je bila statistika namakanja nadpovprečna. Če prištejem lutko, ga Larry vdene kar trikrat!



Kupovanje tične palerine se je za vekomaj zapisalo v anale. Prodajalec je Larryja diskretno spraševal po barvi, okusu in velikosti, nakar se je odločitev zadrl na ves glas, prej prazna štacuna pa je kar naenkrat oživela. Uporaba kondoma je bila manj zanimiva, saj cenzorski napis ni bil odstranljiv.

Larryje avanture niso bili nikakršni porniči, niti erotične igre. Bili so le kup pikslov, silhuet jošk, pizdoliznih namigov, faličnih simbolov in jebačkih for. Nekaj bradavičk v kasnejših delih pa je bilo tako dobro skritih, da jih večina sploh ni videla. Vseeno je bil pred vsakim začetkom obvezen kviz polnoletnost, ki je postavil pet pretirano ameriških družbenih vprašanj. (Kako smo bili veseli, ko smo pogruntali, da lahko pitalice o Nixonu, Elizabeth Tyler in vietnamski vojni preskočimo z alt-x.) A ravno kvazi odraslost je vzrokovala, da je bila začetna prodaja novega Sierrinega naslova klavrna. Krivec je bil puritanski šef naj-

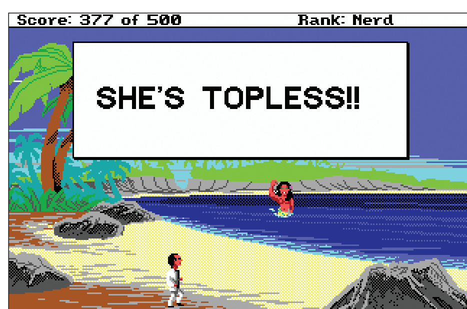


Izvirno Larryjevo igro so štiri leta kasneje odeli v posrečeno vegasto (Vegas-to :)) disko grafiko in jo nadgradili s svežim miškovno-ikoničnim vmesnikom, ki je vseboval novo ikono: šlic. Vsebinsko se je prefarbanka razlikovala le v pikolovskih podrobnostih (cipa ne fafa več!).

večjega trgovca tistega časa, verige Radio Shack, ki izdelka ni odobril. Vendar se je o sveži igri razširil dober glas, ki so ga povzeli celo množični časopisi in revije. V pol leta je Larry v deželi salonskih lizarjev postal uspešnica.

Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places) (1988)

Pikslasti zgubar se je igralcem prikupil in nadaljevanje je bilo samoumevno. Dvojka je že uporabljala novo srce SCI (Sierra Creative Interpreter), ki je prineslo več barv in pikslov. Čeprav je bila novost tudi usmerjanje z miško, smo ukaze še vedno pisali na roke. Ker Larryja Eva iz prvenca načevlja, se poliestrski potrebnež prijavi na TV-šov in zadane križarjenje. To ga pripelje na tropske otoke, kjer zlobnež domačinom počenja neizrekljivosti. Plešasti gizdalin, ki je zaradi napredovanja grafike bolj razločen, se znova (in zadnjič) poroči. Tokrat s poglavarjevo hčerko Kalalau.



Morju navzlic je dvojka najslabši Larry. Onegavljenja ni in pravzaprav si za osvajanje kaznovan, pa še večkrat si se lahko nepovratno zaštrikal. Če jo bo Al prefarbal, bo moral vsebino prevetriti.

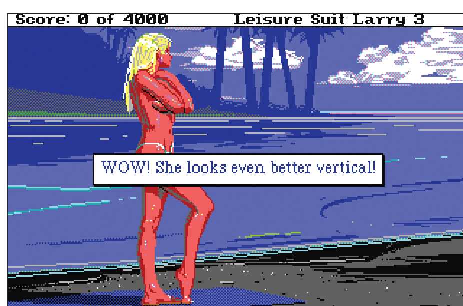
Eksotična pripoved je bila bolj visokoleteča od uličnega prvenca in je vsebovala več različnih krajev, vendar je bilo igranje docela premočrtno. Še bolj moteči so bili slepoulični primeri, ko bi moral brez kakršnegakoli namiga nekaj narediti ali pobrati mnogo lokacij prej, nazaj pa nisi več mogel. Da je večina teženja pičkam rezultirala v prerešetanju, posilstvu, laserju in kislini, ravno tako ni bilo podobno Larryju. Vsekakor je dvojka najbolj zoprn del. Poleg omenjenih neumnosti je edina zapomnljivost v njej preoblačenje v žensko za pretentanje KGB-agenta. »Only in Russia do vomen have such flat chest.«, če si nisi dal žajf v modrc. »Only in Russia do vomen have such body hear«, če se nisi prej poraziral.



Zaradi tekstovnega vnosa so bile tistikratne igre napram današnjim avanturam, kjer lahko z miško v skrajni sili preklikaš čisto vse, zelo težke. Zato smo jih brez rešitev igrali res dolgo. Sierra je tedaj mastno služila s hintbooki, reševalnimi bukvicami. Te so bile domiselno tiskane na rdeči podlagi, da si zapisano videl šele z ustrezno lupo. Po eni strani zaradi fotokopiranja, po drugi pa zato, da nisi prebral preveč namigov naenkrat.

Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals (1989)

Al je po hitrem postopku popravil vtis s svobodnejšim in bolj razuzdanim tretjim delom, ki je kao sklenil Larryjevo trilogijo. Eksotična žena je Larryja pustila zaradi druge ženske, zato je bil tič ponovno spuščen. Po vzoru prvenca smo se po tropskem otoku prosto premikali, raziskovali nepremočrtno in nekaznovano osvajali mnogo žensk (ter enega moškega), ki so se predstavile v celozaslonskih portretih. Larry je bil pri

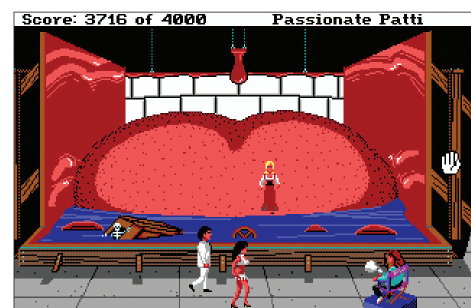


Pikslasta golota je danes obupna, vendar ali je imamo danes, 24 let kasneje, v izobilju? Avtomobile lahko pogledamo pod vsakim kotom, metek moremo ustaviti v zraku, sramežljivo dojko pa vidimo v eni visokoproračunski igri na leto.



Mnogokratno umiranje z zabavnimi komentarji in napis Restore, Restart, Quit, je bil zaščitni znak Sierrinih pustolovščin. Save early, save often je bilo zato zlato pravilo.

pecanju kar uspešen, a vedno se je na zmenku primerilo nesrečno naključje, ki mu je preprečilo koitus. Lezenje v vse mogoče hlačke je jebivetra naposled pripeljalo do pianistke Patti, s katero smo nato odigrali košček igre. Prav njen odlomek se je v anale vpisal z najbolj edinstveno in neponovljivo rešitvijo neke uganke. Če se flandri ni dalo plačati vstopnine v nek klub, ga je varnostniku enostavno potegnila. Ob tem spominu zbledita tako rezbarjenje falusa kot ljudožerske lezbače.



Večina Sierrinih iger je imela navzkrižne reference na druge kveste oziroma njihove like. Če Larry v enki ne odstrani pelerince s tiča, ga aretira Sonny Bonds iz Police Questa. V dvojki srečamo Rosello. Ken in Roberta Williams se pojavita v mnogih epizodah, tole pa je prizor s konca trojke, ko vstopimo v Sierrine studie, kjer ravno snemajo King's Quest IV. Kdo se spomni, kako princeska pobegne iz kitovega gobca? Tickle uvula!

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work (1991)

Bolj posvečeni vedo, da je bil podnaslov četrtega Larryja The Missing Floppies. Hecni Al, ki je serijo videl kot trilogijo, je namreč napletel štorijo, da so izgubili diskete z edino kopijo, zato sorry, thanks, bye. Kako dolgoročno uspešna je ta fora, priča dejstvo, da še dandanes ljudje sprašujejo po dotičnem naslovu. A



Dasi Larryja poznamo kot malega, nesorazmernega spačka, je bil v prvih treh igrah normalen pikslast lik. Toda risar naslovnic si ga je zamislil kot karikaturo in podoba se je Alu dopadla. Ko se je grafika s petko izboljšala, je Larry tudi v igri postal polpritlikavec z veliko glavo in surlo. Vseeno se mi zdi, da so šli nazadnje predaleč, saj je bil na kraju bolj kot jebaču podoben prijaznemu živalskemu liku iz Disneyjevih risank.

Masturbate_
»Larry, the whole idea was to stop doing that!«

Tole niso vse babnice, na katere je Larry metal (eno)oko (glisto), je pa dober pregled. Joške je z nekaj muje moč videti od zobarice v petki, od aerobičarke v šestki in od skoraj vseh v sedmici. Po mojem štetju jih je v šestih epizodah podrl točno osem – devet, če štejem lutko. Svoj cvet je dal grdi cipi v prvem nadstropju bara Lefty's (druga v zgornji vrsti). Poročil se je dvakrat: s sponzorušo Fawn v enki in domorodko Kalalau v dvojki. Vsaj dvakrat je pecal hermafrodita in enkrat naskakoval starčka. Ker ga je pustila čisto vsaka, s katero je kao srečno končal poglavje, bi rekel, da se pokveka fukaško ne izkaže in da je edina dolga reč njegov nos.

malokdo ve, da so takoj po trojki dejansko pričeli snovati novega Larryja, in sicer kot masovno igro. Ken je namreč preroško predvidel potencial mrežnega zabavanja in razvijalci so v ta namen sprogramirali nekaj večigralskih demov. Iz njih je naposled nastala prva družabna igralnica namiznih iger Sierra Network, večigralska pustolovščina pa se je izkazala za prehud zalogaj.



Čeprav vodimo tako Larryja kot Patti, Al ni izkoristil potenciala, ki ga ponuja dvojec likov. Petka je bila na vsej avanturistični črti švoh, saj je bila prelahka in si jo brez rešitve končal v enem popoldnevu.

Ko je peta Kraljeva zadača dvignila videz in zvok stopničko više ter uvedla miškovni vmesnik, se je Alu stožilo po svojem liku. Uspešno prefarbanje enice je le utrdilo željo po frišni pustolovščini. Tako je dve leti po trojki nastala sveža epizoda z zaporedno številko 5. Ta se je delila na Larryjev in Pattijin del. Gizdalinko je iskal iskal kandidatke za pornošov, medtem ko je frača preiskovala grde namene glasbenih založb. Fafala to pot ni. A kljub dobri grafiki z razločnejšim, smešnejšim poliestrskim možicljem skupnost ni bila navdušena. Dovtipi so se zdeli posiljeni, detektivska štorija ni pritikala Larryju in špil je bil občutno prelahek. Slednje je šlo tudi na rovaš vnašalnega sistema, predvsem pa je pustolovščino kazil slab ustroj problemov, ki si jih lahko premostil brez ustreznih predmetov. Avtorji so namreč v izogib slepouličnim zatikom naredili veliko puzel opcijskih. Prav tako Larry prvič ni mogel umreti, kar je bilo v preteklosti prenekateríč moteče, a nas je zabavalo z domiselnimi komentarji. Menjavanje vlog takisto ni imelo dodatne vrednosti. Al je kasneje priznal, da bi morali uganke zasnovati skrbneje. Edini prizor, ki mi je ostal v spominu, je bilo opcijsko odpetje bluze zobarici.

Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out! (1993)

V šesto je Al Larryja poslal na njega vredno operacijo 'poskušaj poflodrati vse, kar leze in toplo ščije'. Nobene napredne fabule, le pofukelj, ki v zdravilišču La Costa Lota zapeljuje devetero godnih bab, poimenovanih po znamenitih vinih. S tako preprostim motivom se je šestica vrnila na stara pota. Tudi po tem, da je poliestrski potrebnež zvečine hodil s trdim spat, kajti dekleta so ga zgolj izkoristila, volhkosti njihovih makovk pa ni okusil. Edino pri zadnji, Shamari, si je



Ko so se pričele pojavljati 'talkie' igre, so imeli avtorji tedanjih serij velik izziv, da izberejo dober glas za dotlej neme like, ki si jih je vsakdo predstavljal po svoje. Larry je sicer piskal nekam otroško, ampak splošna sinhronizacija je bila v redu.

dal duška, kar so pospremili izvirni filmčki gibajočih batov, kipečega šampanjca in ognjemeta. Na žalost je grudi v prvem planu mogoče videti le enkrat.
Igra je ponovno vpeljala umiranje, a ker je bila resurekcija instantna, je šlo le za humoren element brez škode. Dodatna posebnost šestice je v tem, da je kmalu po disketni različici za dos izšla še okenska CD-verzija, v kateri je nesojeni porivalček prvič zasijal v ločljivosti SVGA (640 x 480) in spregovoril!

Suck dick_
»Once you tasted it, you wouldn't want it!«



Larryjeve fuk prigode so naprodaj na GoG.com. Kompilacija prvih petih s prebarvanim originalom vred stane desetaka dolarjev, sedmica, ki je pravzaprav najbolj vredna igranja, pa stane šest zelenih. Poskenirani priročniki in celo hint booki so vključeni. Stara poglavja je možno sneti tudi zastonj z Abandonie.

Leisure Suit Larry 7: Love For Sail (1996)

Poslednja Larryjeva avantura je ravno tako zvesta poreklu, saj se ne ubada s kakšnimi svet reševalnimi problemi, marveč z docela prvinskimi cilji. Kot vse priležnice Shamara nima roka trajanja, zato se klinec udeleži posebnega križarjenja, ki je pravzaprav niz tekmovanj. Najboljši bo lahko teden dni zmagoslavno nabijal kapitanko vse do jajc. Pot do njenega mednožja pa vodi preko grudi in ritnic mnogih drugih grešnic z domiselnimi imeni, kot sta Dewme Moore in Jamie Lee Coitus.

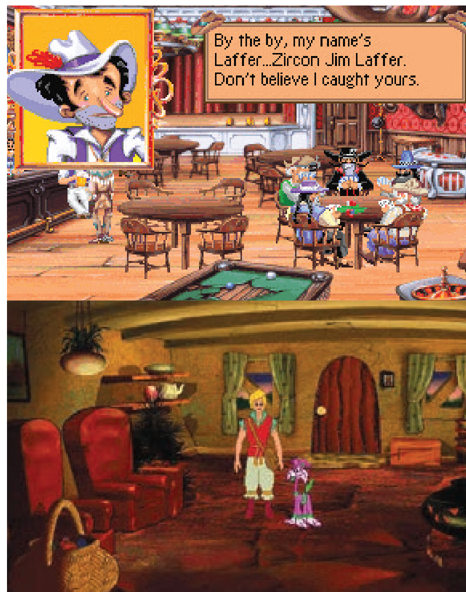
Larry se je po zgledu sedmega King's Questa odel v risankasto grafiko in animacijo. Morda celo preveč, kajti njegova škratja, uhljata in štiriprsta pojava nekako ni šla vkup z ženskami idealnih oblin in fukološko tematiko. Vseeno je igra vrhunec serije, kajti poleg dobre podobe, kakovostne osrednje niti in humornih komentarjev ima dober vmesnik in veliko skrivnosti. Po ladji iščemo skrite dildote, možnost tekstovnega vnosa pa med ostalim pokaže gole pr(a)si(ce). Založnik je v škatlo dodal še 'pripomoček' CyberSniff 2000. To je bil kartonček z devetimi raznobarvnimi polji, ki so imeli različne vonje, recimo fižol, čokolada ali parfum. Primitiven, vendar delujoč smellblaster za boljše vzdušje v določenih situacijah.



Sedmica je ikonski vmesnik nadomestila z enim samim kazalcem, a je dodala več opcij v dialogih in neobvezno tipkanje ukazov. Na tak način je mogoče videti joške vseh žensk!

Sierra pa pa

Širša hištorija Sierre je v kraljevskih analih na stranki (id 7976), zato o zatonu nekdaj zlate znamke le na hitro. Ken je v iskanju svežega kapitala naredil obžalovanja vredno napako in leta 1996 založbo prodal, z novimi lastniki pa je šlo le še na slabše. Stara imena so nemirno barko zapustila in že razvijana ter celo oznanjena nadaljevanja so bila ukinjena. Med čistko je šel v odtok tudi osmi, vesoljski Larry, podnaslovljen Lust in Space. Seveda niso bili krivi le kravatarji. Vložki v razvoj so postali astronomski in igralci, opiti s 3D-akcijadami, niso več marali za počasne miselnice. Nastopil je postolovski mrak.



Al Lowe je med larryjadami ustvaril še dve pustolovščini. Leta '93 nam je dal dobro kavbojko Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist, v kateri smo srečali Larryjevega prapradedka. Dve leti kasneje pa je izdal še manj uspešno risanko Torin's Passage.

Kljub Sierrinemu potopu pa Larry ni umrl, saj je lik del zapuščine, ki jo je dobil Vivendi. Ta ga zato vsake toliko časa potegne iz naftalina in nanj zlije nekaj gnojnice. Bolj kot obskurni in nesmiselni mobilni špilčki, kot sta Love for Sail (nima nikakršne veze s PC-izvirnikom) in Bikini Beach Volleyball, sta prah dvigovala in drek mešala orenk naslova za tavelike sisteme. Leta 2004 je z velikim pompom prišel kao nov del Larryjevih dogodivščin Magna Cum Laude. Študentska kurbarija je sicer pokazala bobre in melone v 3D ter bila prepojena s straniščnim humorjem. Ampak šlo je le za beden skupek miniiger, prdenja in scanja, kar je počel Larryjev nečak Larry Lovage. No, pet let kasneje se je izkazalo, da špil ni bil popoln podn. Nadaljevanje, kobajagi akcijska ploščada Box Office Bust, je bil namreč za cel nivo bolj zaudarjajoč. Sploh ne morem verjeti, kako so si upali izdati tako amaterski in nesmiseln košček kužne smegme.



Oba novodobna larryjevska špila sta sramota. Tole je eden od ponavljajočih se minišpilčkov v Magna Cum Laude, medtem ko z bruhalnim prizorom iz Box Office Bust ne kanim kazit članka.

Al Lowe je Sierro zapustil leta 1998 in se uradno upokojil. Odtlej fura spletno stran Allowe.com, na kateri objavlja vice, in aplikacijo Comedy Club za iphone, ki za en dolar vsebuje čez deset ur govorjenih štosov. Nekateri so celo smešni. A igrotvorni črviček v njem ni dal miru, zato se je leta 2006 vrnil v posel z akcijsko komedijo Sam Suede: Undercover Exposure. Projekt je osebno predstavil na E3ju, toda razvoj je bil kmalu zatem ustavljen. Potencialni založniki so hoteli izdelek za sveža playstation 3 in xbox 360, kar pa je zadevo nedosegljivo podražilo. Pred kratkim se je dotični naslov pojavil na Kickstarterju in propadel.

Bolj uspešen je bil Al v drugem poskusu vrnitve. Brez pretirane izvirnosti se je povezal s firmo Replay Games, s katero se je odločil predelati stare Larryje. Enka izide konec meseca, nadaljevanje sledi. Lepo in fino, vendar menimo, da si legendarni drkamož, čigar nepozabnih pustolovščin se je prodalo poltretji milijon, zasluži novo pičkohvatalno rajdo. Mi pa tudi!



Ponovno posodbljena prva Larryjeva prigoda, ki pride na PC in mac za 20$ ter na tablice za 10$, bo predstavila novo punco. Upam, da bo špil izpiljen.

ALJOŠA KOVAČIČ | SIMON PRIBAC | GEA ERJAVEC | KATARINA JURKOVIČ | YURI BRADAC | LUDVIK BAGARI | JERNEJ KUNTNER | IN DRAGAN BJELOGRLIĆ

IZHOD

FILM DEJANA BABOSKA

138

INFLUENZ PICTURES predstavlja IZHOD igrajo ALJOŠA KOVAČIČ i SIMON PRIBAC i GEA ERJAVEC i KATARINA JURKOVIČ i YURI BRADAC i LUDVIK BAGARI i JERNEJ KUNTNER i DRAGAN BJELOGRLIĆ
Kostumografija DIKTATOR FASHION LAB Scenografija URŠA PIRJEVEC REKITA Make up SAŠA GODEJŠA i EMPERA3ZZ Glasba ANŽE PALKA Zvok UROŠ USENIK Montaža DEJAN BABOSEK i JURIJ MOŠKON
Supervizor montaže ANDRIJA ZAFRANOVIĆ Direktor fotografije JANEZ STUCIN Producentki MOJCA ŠTRAJHER i LEILA A. JELIČ Scenarij DEJAN BABOSEK i MATEJ PALKA i ALJOŠA KOVAČIČ Režija DEJAN BABOSEK

INFLUENZ pictures | SEXES | Birokrat | **V KINU OD 13.6.2013** | 031 311 311 080 311 311 | BROWN-FORMAN | FIVIA



Zakaj bi venomer pisaril na dolgo in na široko, se vpraša Quattro in se posveti temam, ki so jim zadosti jedrnati odgovori. Umni grižljajčki za poletje.

Dostikrat so odgovori na vprašanja, ki se nam porajajo v glavah, zelo preprosti, celo enostavčni. Vseeno pa je za boljšo predstavo pametno pridodati še kako besedo, tudi zato, da si nadalje obzorja lahko širiš sam. Ali pa si povsem zadovoljen z razlago, kajti v tej dobi instantnih informacij se ti obsežnejše razprave zdijo potrata časa.

Kdaj so izvedli prvo enajstmetrovko?

Moderni nogomet korenini v rugbyju, zato je iz tega športa prinesel kup pravil. Med njimi kazenski strel. Razčistimo najprej zmedo s poimenovanjem športa. Tako rugby kot ameriški fuzbal in tisto, ker poznamo mi, so vrste nogometa, v izvirniku football. Izraz je bil skovan zato, ker se ga je igralo 'peš' in ne na konju kakor polo, s katerim se je zabavala aristokracija. Tisti, ki so pričeli žogo brcati, namesto da bi jo nosili, so se združili v nogometno zvezo (association), zato se je šport imenoval association football. To dolgo besedno zvezo so nato po oxfordsko skrajšali v soccer. Zahteve po kazenskem strelu so se pojavile okrog leta 1890, vendar ne toliko zaradi neposrednih prekrškov nad napadalcem kot zato, ker so branilci žogo radi pograbili z rokami. Leto kasneje je zveza predlog sprejela. Tako kot je v rugbyju obstajalo območje, v katerem je prekršek pomenil kazenski strel neposredno na gol, so v nogometu začrtali šestnajstmetrski (v izvirniku 18 jardov) prostor, v katerem napadalca ne smeš zaustaviti s prekrškom oziroma braniti na nepravilen način. Če se to zgodi, je dosojena najstrožja kazen: strel z bele točke, ki ga brani le vratar. Točko so postavili na 12 jardov, kar je palec manj kot 11 metrov. Od tod naše ime. Prvo enajstmetrovko na uradni tekmi so izvedli septembra 1891 in napadalec je zadel. Kako ne bi, saj je statistika na njegovi strani – vratar ima manj kot četrtino možnosti, da strel ubrani. Zato so zgrešeni penali nadvse boleči tako za moštvo kot navijače.

Je destilirana voda res zdravju škodljiva?

Ne, ni. Destilirana voda je, preprosto povedano, utekočinjena para. To pomeni, da je čista. Pridobivanje je preprosto: v posodi vodo zavremo, nakar para po cevki potuje skozi kondenzator, kjer se ohladi in kot kapljevina steče v drugo posodo. Tako odstranimo primesi (večinoma gre za kalcijeve soli), ki so v njej raztopljene in bi lahko motile kemične procese. Po domače rečeno se s tem znebimo vodnega kamna. Zato destilirano vodo uporabljamo za likalnike in v svinčevih akumulatorjih, kjer z njo redčimo žveplovo kislino na primerno gostoto. Znana je tudi po tem, da slabo prevaja elektriko, ker v njej ni več raztopljenih ionov. Visoka temperatura poskrbi še za to, da uniči škodljive mikroorganizme, ki bi se lahko skrivali v njej.
Odkar pomnim, med ljudmi kroži legenda, da se lahko z destilirano vodo zastrupiš ali celo, da vleče minerale iz kosti, ker jih sama nima. To ni res. Mineralne primesi, ki jih vsebuje voda iz pipe, v manjšem deležu resda pomagajo k celodnevnemu vnosu makro- in mikroelementov v organizem. Vendar njihova odsotnost ne igra vloge, dokler jih zagotavljamo z drugimi hranili, kot so ribe, mlečni izdelki in ohrovt. Sumim, da tovrstne zgodbice širijo učitelji kemije, da jim mulčad prečiščene in zato dražje vode ne bi popila.
No zadnje čase zlasti v šolskih laboratorijih bolj uporabljajo deionizirano (drug izraz je demineralizirano) vodo, ki jo proizvajalci dobijo s pretakanjem skozi posebne filtre, kar je ceneje in hitreje. Podobne filtrirne vrče lahko kupiš v vsaki trgovini in so med prebivalstvom popularni, ker odstranijo tudi marsikomu nadležni klor.
Še vedno niste prepričani? Pred časom sem točno na tem mestu pisal o razsoljevanju morske vode. Za to uporabljajo oba postopka, destilacijo in deionizacijo. Pijejo jo arabski šejki, avstralski surferji in vojska v Afganistanu, pa so vsi še živi. Brez vode ne bi bili. Navsezadnje je deževnica naravno destilirana voda, če je ne zamažemo z žveplovim dioksidom in podobno industrijsko packarijo. Z njo preživijo marsikod, kjer nimajo vodovodov ali vodnjakov.

So carski rez poimenovali po Juliju Cezarju?

Ja in ne. Prav zanimivo je, da praktično ves razviti svet operacijo, pri kateri materi prerežejo trebuh in iz nje vzamejo otroka, imenujejo carski rez. Ime seveda izhaja iz antičnega Rima, vendar ne zato, ker bi se na tak način rodil Cezar, marveč zato, ker je rimsko pravo že za časa republike zapovedovalo, da se ob smrti nosečnice otroka izreže iz nje. Pokopana je morala biti brez plodu. Kasneje so zdravniki, ki so imeli dovolj prakse na truplih, poskušali tako rešiti komplicirane porode, a šele takrat, ko je mati donosila. Novorojenci so včasih ta poseg preživeli, matere pa praktično nikoli. Glede na to, da je bila Julijeva mama dolga leta ena njegovih svetovalk, smo lahko precej gotovi, da se prvi rimski cesar ni rodil na tak način. Je pa zelo verjetno s tem prišel na svet Aleksander Veliki. Ker je bilo to torej pravilo cesarstva, se ga je oprijelo ime cesarski rez. No, nekateri etimologi menijo, da izraz prihaja iz latinske fraze *'ab utero caeso'* – izrezati iz maternice oziroma glagola *caedare* – rezati. Mimogrede, od tod beseda kadaver: truplo, namenjeno za sekcijo bodočim zdravnikom.



✤ Enajstmetrovka skoraj vedno pomeni zadetek. Kako bi ne, ko pa vratar brani 18 kvadratnih metrov površine in zgolj ugiba, kam bo streljal napadalec.



✤ Podobno destilirno napravo najdete v vsakem laboratoriju. Doma si lahko zgradite solarno iz dveh različno velikih posod, PVC-folije, vrvice in uteži.



✤ Vse več deklet misli, da ti carski rez prihrani ure bolečin poroda in ohrani ozko špranjico. Ne pomislijo pa na tedne bolečin zaradi prerezanega trebuha.

Še danes carski rez izvedejo le tedaj, ko je ogroženo življenje matere ali otroka, četudi je smrtnost obeh v modernem svetu zanemarljiva. Vendarle gre za invaziven poseg v telo matere in z vsakim operativnim porodom je naslednja nosečnost bolj rizična, celo smrtno nevarna. Zato po več carskih rezih materi priporočajo sterilizacijo.

Kaj določa barvo neonske luči?

O principu neonk smo več zapisali v vedežu o umetni svetlobi, ki smo ga priobčili v Jokerju 233 (id 10285), saj je osnova za delovanje trenutno aktualnih fluorescentnih sijalk. Tam smo povedali, da žlahtni plin neon pri električnem spodbujanju žari z značilno rdeče oranžno svetlobo. Kako potem dobijo neonske napise drugih barv?



✤ **Neonski napisi in okraski so francoska pogruntavščina. Vrhunec so doživeli v ZDA med letoma '20 in '60, nakar jih je najbolj posvojil Daljni vzhod.**

Neon pokrije le približno tretjino barvnega spektra, zato v komercialni izdelavi neonskih napisov uporabljajo drug žlahten plin, argon. Ko z njim napolnijo stekleno cevko – oblikovanje in polnjenje le-teh je prava umetnost, ki jo obvlada vse manj ljudi, zato so njihove storitve ustrezno drage –, mu dodajo točno določen delež živega srebra. Slednje oddaja močno ultravijolično svetlobo, dočim vidna prihaja iz fosforescentnega premaza na notranji strani stekla. Tu z mešanjem različnih snovi pridobijo poljubno barvo. Praviloma so napisi, kjer uporabljajo neon, toplejših, bolj živih barv, argonski pa so namenjeni hladnemu spektru. Omeniti velja, da so slednje sijalke zaradi živega srebra okolju dosti bolj škodljive. Isto velja za naše domače lučke, ki uporabljajo enak princip.

Ali indijancem res ne more zrasti brada?

Mi smo rasli ob Vinetuju in Old Shatterhandu ter se temu primerno igrali kavbojce in indijance. Ob tem smo imeli v glavi zakoreninjeno podobo plemenitega bakrenega moža z orlovskim nosom in brez dlačice na obrazu. Če pogledaš prave fotografije rdečekožcev iz časa Divjega zahoda, je podoba enaka. Vsi so bili golobradi. Ampak britvic niso poznali. Je torej mogoče, da so jim brki in brada tuji?

Ameriški indijanci biološko spadajo v rumeno veliko raso. Ta se od belcev in črncev razlikuje tudi po tem, da je po obrazu precej šibko poraščena. Dlake so redke in večinoma ravne, kar velja tudi za sramne, hehe. Ker jim tovrstni okras na frisu ni bil v ponos, so ga skušali zatreti. Namesto k britju so se zatekli k nekoliko bolj radikalni depilaciji. Vsako dlako, ki je pognala, so si izpulili, za kar so ponavadi uporabljali lupine školjk, po prihodu bledoličnikov pa tudi pincete. Če dodamo naravno selekcijo, saj so skvo preferirale najbolj golobrade modele, so se dlačevja zvečine znebili. Ena redkih izjem je bilo pleme Kjove, kjer so bojevniki nosili tanke brke, nalik Oddjobu iz bondiad. Brada je vseeno veljala za sramotno.



✤ **Pregovorna neobčutljivost indijancev na bolečino ni iz trte zvita. Kar poskusite si namesto jutranjega britja dlačevje populiti s pinceto!**

Nakar smo prišli belci in se pomešali z njihovim genskim bazenom. Tako dandanes najdemo indijance, ki imajo kar konkretne brke in brade. A še vedno so bolj izjema kot pravilo in zanje velja, da imajo v družinskem drevesu vsaj enega belega prednika.

Kako deluje žitni kombajn?

Nekdaj je bilo spravilo žita postopek, ki je potekal v več fazah. Najprej so ga pokosili in povezali v snope. Potem so jih znosili domov in omlatili s cepci. Ko so odstranili slamo, je bilo treba žito še presejati, da so odstranili drobnejše smeti. Nakar je prišla mehanizacija. Kose in srpe so zamenjale kosilnice, mlatenje in vejanje sta dobila lastne mehanične naprave. Sprva ločene, nato pa so podjetni kovači in kolarji mlatilnici preprosto dodali vetrnico in v vrečo se je začelo usipati čisto žito. Od tu do modernega kombajna je bil le še korak.

Beseda kombajn, ki jo uporabljamo pri nas, je popačenka iz ameriškega imena combine harvester, torej kombinirani obiralni stroj. Onkraj luže so namreč sredi 19. stoletja napravili prvega in takrat so ga še vlekli konji. Angleško govoreči mu zdaj pravijo le še harvester. Čeravno združuje samo tri opravila, gre za eno najbolj kompleksnih naprav, kar jih pozna kmetijstvo. Že vprežna različica je imela vrtiljak, ki je pobiral in ločeval stebla, da jih je rezilo lepo odrezalo, nakar so jih vodila odvlekla v mlatilnico. Ta je bila sestavljena iz bobna in rotorja z lopaticami, ki so tolkle po žitu, da je zrnje odpadlo. Vse skupaj je odpotovalo na rešetke, kjer je zrnje skozi luknje popadalo na trak, slama pa je šla v izmet. Žito je šlo še mimo vetrnice, ki je odpihnila smeti, in končalo v vreči. Vse skupaj so gnala kolesa kombajna.



✤ **V Sloveniji žito pridelujemo na sto tisoč hektarjih. Če bi kmetije ne bile tako razdrobljene, bi sto kombajnov poželo vse. Tako ima vsaka vas svojega.**

Ko se je kmetijstvo pričelo motorizirati, so konje zamenjevali prvi traktorji, prav tako pa so manjše motorje vgrajevali v kombajne, da so napravo gnali neodvisno od premikanja, kar je bilo nujno, če je bil pridelek gost. Zato je bil naslednji logični korak samohodni kombajn, ki so ga leta 1911 predstavili pri Holtu. Dve leti kasneje je nastalo pri nas bolj znano podjetje Claas, ki tako letos praznuje stoletnico.

Danes so kombajni večnamenski stroji, ki znajo pospraviti vrsto poljščin. Zato imajo namenske glave (headerje) in izmenljive rešetke, pridelek pa polnijo v lasten 'bunker'. Tega izpraznijo v prikolico, da se ni treba ves čas voziti poleg njih. Največje zverine na uro požanjejo do 50 ton žita oziroma površino dvajsetih nogometnih igrišč. Na naših zaplatah najdemo manjše, a enako kompleksne mašine.

Kaj za vraga pomeni fuzzy logic?

Mehka (fuzzy) logika je bila dolgo v domeni matematikov, računalničarjev in kibernetikov, dandanes pa se se pojavlja v tako vsakdanjih rečeh, kot je pralni stroj. Ime so hitro pograbili marketingarji, saj se sliši nadvse visokotehnološko. A princip je pravzaprav zelo hitro doumljiv. Za razliko od 'trde' logike, ki za neko izjavo natančno določi, ali je pravilna ali nepravilna, torej za čisti binarni zbir ničel in enic, mehka logika pozna vmesna stanja. Naj ponazorim na pralnem stroju. Trda logika bi na vprašanje, ali je perilo oprano, odgovorila z da ali ne. V prvem primeru bi se pranje končalo, v drugem bi se cikel ponovil. Mehka logika lahko odgovori s 'skoraj, ampak ne še čisto' in na podlagi tega požene le določen podcikel. S tem prihrani čas dvojnega pranja, energijo in surovine.



✤ **Pametni kuhalnik na podlagi tipal samodejno prilagaja čas in temperaturo kuhanja riža. To mu omogoča že zelo enostavna mehka logika.**

Mehko logiko ljudje, ki smo vajeni analognega sveta, takoj poštekamo. Za stroje pa je velika reč. Enostavno je ločiti med črnim in belim, toda za odtenke sive je treba izkazati določeno pamet. Potrebovali smo desetletja, da smo prišli do v praksi zares uporabnih sistemov in jih pričeli vdelovati v domače naprave. A ne v vse po vrsti, zgolj tiste, kjer že z enostavno implementacijo dosegamo znatne prihranke: klimatske naprave, termostate, pralne stroje ... Zadevščine, ki pokurijo veliko energije.

Delujejo pa tudi zapletenejši sistemi. Na mehki logiki slonijo nevralne mreže, umetna inteligenca, Googlovi iskalni logaritmi, prepoznavanje govora ... No, primerjanje logike slednjih s pametnim termostatom je podobno primerjanju zadnjega Tomb Raiderja s Pitfallom izpred treh desetletij. In ja, tudi umetna pamet v igrah posega po njej. Nasprotniki so tako bolj 'življenjski' in se celo znajo prilagoditi igralcu. To je za strategije ali pretepačine nujno.



Disney · PIXAR

POŠASTI Z UNIVERZE



V KINU OD 20. JUNIJA

TUDI V DIGITAL 3D

www.cenex.si

© Disney

CENEX

Malo drugačna tlaka

V vseh teh letih, odkar bereš Jokerja, sva se že toliko spoznala, da o meni nekaj veš. Poznaš moje spectrumovsko-rudarsko ozadje, naklonjenost do kitarskega žaganja, občutljivost na zanikanje z rodilnikom in ljubezen do globokih, težkih špilov, ki terjajo spretnost. Zato ti menda lahko malo pojadikujem. Ne preveč, nihče ne mara mevž, a na srcu mi nekaj leži in da ne fašem raka, se bom tega znebil. Na, tu imaš pijačko, da boš laže prenesel, pa udobno se namesti. Sva? Sva.

Morda si kdaj pomislil, da opisovanje iger sem in tja le ni sanjska služba. Šur, dosti poklicev je slabših. Res ne bi rad zamenjal ne s smetarjem, ne z grobarjem in, v današnjih okoliščinah, tudi ne z glavarjem. Sem pa ziher, da se mora za svoj končni izdelek, ki edini šteje, marsikdo potruditi manj. Ne kažem s prstom, ker kdor je kazal, so mu odrezali. Vseeno pa se mi tako zdi.

Če grem od zadaj proti začetku, je prvi in osnovni hakeljc moje službe pisanje. Ko frišnim sogovorcem povem, s čim se bavim, mi rečejo, o kako kul, pa ti cele dneve samo igrice špilaš! Nak. Igranje je le polovica početja, da ne rečem predpriprava na črke, ki jih bereš. In slednje preprosto ne morejo biti slabe. Tako zaradi visoke cene Jokerja kot množice ljudi, ki so zlasti v internetu našli kanale za sporočanje svojih mislih. Na forumih, v blogih ali zaresnih opisih.



Fire Emblem: Radiant Dawn me je z zanašanjem na srečo pripravil do tega, da sem zlomil plošček. SimCity mi je žrl živce z izgubo treh mest. Ob Street Fighterju 4 pa sem odložil ego in se naučil ponižnosti ter potrpežljivosti. Zdaj sem zen.

S tem ni prav nič narobe. Nasprotno, pozdravljam kup materiala in ljudi, iz katerih gotovo še nekaj bo, če bodo vztrajali. Tako kot, si domišljam, smo se prekalili mi, ki bi nekatere svoje tekste iz zgodnjih Jokerjev najraje zažgali na grmadi. Je pa posledica tolikšne 'konkurence' in konkurence ta, da moram biti ne le malo, ampak dosti boljši od njiju. Kdo drug bi morda zamahnil in se ne sekiral, a jaz sem, kdor sem. Ko se nečesa lotim, se potrudim stoodstotno. Grizem, ne dopustim si polovičarstva. Spreminjati skušam pristope, jezik in slog, si snov ogledati iz čimveč zornih kotov, se vživeti v bralca, razmišljati, kaj nek izdelek pomeni ne le kot igra, marveč kot kulturno doživetje, povezovati špile z drugimi področji, kot so filmi, glasba, literatura, likovna umetnost, arhitektura, zgodovina, psihologija ... To pa predstavlja breme, ki ga mestoma občutim domala fizično. Menim, da se slično počutijo avtorji iger – tisti, ki jim je resnično do svojih izdelkov oziroma niso v službi pri kakem velikem, brezdušnem založniku.

Včasih težko razpoznam, kaj so ustvarjalci špila hoteli povedati, včasih to niti ni pomembno. Odvisno od izdelka do izdelka, ki jih ob vseh teh sistemih, od računalnika prek sobnih in ročnih konzol do telefonov in tablic, nikakor ne zmanjka. Sleherni mesec se mi zdi, kot da potujem v neznano po deroči reki, kjer izza zavojev hipno prihajajo zdaj rajske plitvine, zdaj čeri. Drugače rečeno: ko že mislim, da vem, o čem bom pisal naslednje tedne, mi v naročje pade toliko drugih tematik in se mi porodi toliko novih idej, da lahko stare le še romajo v temu namenjen _seznam.rtf. (Pod črto na začetku ima zato, da je v imeniku na vrhu seznama.) V njem je trenutno, čakaj, da pogledam ... triindvajset vrstic teksta z neudejanjenimi zamislimi.

Ampak več preglavic, občasno mor, mi povzroča igranje. Ti tega ne vidiš, kajti v tekstih tega ne razglašam. Včasih pripomnim, kako me je nekaj zajebavalo v glavo, sem in tja sem malo hud nad neumnostmi, a nič več kot to. Nočem tratiti prostora in utrujati s pretirano osebnim, čustvenim doživljanjem. Vendar to ne pomeni, da nimam snovi za cele romane o tem, kako so preštevilni ustvarjalci navadna tesla. Znajo sprogramirati pogon, znajo narediti grafiko, toda povezati elemente v tekočo, smiselno, igralno celoto – e, vidiš, to pa jim je španska vas in grška ekonomija.

Kar predstavljaj si me, kako v najnovejšem taktičnem frpju Fire Emblem: Awakening ure in ure grindam za izkušnje kot blesav, trogam 3DS v posteljo, na sekret in pod tuš, nakar ugotovim, da preprosto moram odšteti denar za tlačanjenju prijazen DLC. Ko to storim, je taktike pri igranju še manj. Ali pa igram fantazijsko strategijo Eador in iz ure in uro srečujem več hroščev. Naredim si že obilo zapiskov in se pripravljam na pisanje opisa – nakar dajo ven zaplato s beležkami v slogu “AI now works.” Fantastično. Pa kako si lahko tak bedak, da izdaš igro z umetno pametjo, ki komajda deluje?! A to je danes stalna praksa: najprej izdaj, nato popravljaj, kar mi povzroči kupe dodatnega dela, preglavic in skrbi, na kateri točki bo opis sploh smiseln. Včasih tudi onemogel 'gamer rage'.

Zato ne, ta posel ni enostaven, če ga hočeš opravljati tako, kot se spodobi. Vseeno pa je občutek, ko damo ven dober Joker, neprecenljiv. Zdaj mi bo malo laže, ko si me poslušal. Hvala.

Sneti

TAKTIČNO ZRAKOMLATENJE

Ob izidu sicer simpatičnih Thunder Wolves se Snetiju stoži po času, ko ga tovrstne arkade v helikopterjih niso tako omejevale. Tedaj je moral biti za uspeh previdnejši, se bolje znajti v prostoru in preudarno ravnati z orožjem.

Nekdo iz mlajše generacije je na Facebooku pred kratkim zabrusil, da bomo zdaj zdaj postali Roker – Retro Joker. Drži, da pridejo meseci, ko je nazajpoglednih vsebin več. Toda z razlogom. Eden od njih je premišljanje o tem, kako so se špili kljub boljši tehnologiji poenostavili. Posebej zadnja leta, ko tolče finančna kriza in so se razpasli telefoni, zaradi česar si vse več ljudi želi elektronskih ustreznic oddaje Na zdravje. Odsev tega je razturaška zrakomlatnica Thunder Wolves, ki mi je z ozko odmerjenimi nivoji in neskončno zalogo municije naredila gušte po starejših naslovih s heličem v glavni vlogi. Takih, ki so po videzu bistveno slabši, po vsebini pa ravno nasprotno.

Biti dobra vojaška gospodinja

Helikopter mi je nadvse ljuba mašina. Ni sicer hiter, kar je njegova glavna hiba v primerjavi z avionom, in na splošno ne more poleteti tako visoko. Zato pa je lahko močno oklepljen in do zob oborožen. Takisto je sposoben lebdeti in se premikati vstran ter nazaj.
S temi sposobnostmi je botroval zasnovi ozko odmerjene vrste arkadnih iger, ki so bile priljubljene zlasti v devetdesetih. V njih si se v helikopterju znašel na bojišču, vendar nisi mogel enostavno dodati potiska in v maščevalskih preletih vsega zbombardirati. Odstranjevanje je bilo počasnejše, z veliko previdnega bližanja tarčam, njihovega metodičnega uničevanja in ogibanja izstrelkom. Rotorska ciza je to omogočala.
A najbolj prepoznavna lastnost tovrstnih špilov je bila nelinearnost. Ne pravim, da so premočrtnice, kjer smo obsojeni na vnaprej določeno zaporedje dogodkov, avtomatično plitke. Se pa počutimo bolje, če nam je dovoljeno samim odločati o tem, kdaj se bomo česa lotili. Točno sem so ciljale helikopterske igre, kot so tiste iz serije Strike. Zadegale so nas na dokaj velik nivo in nam povedale, kaj je treba vreči v zrak, nakar se niso več vmešavale. Po eni strani smo imeli zaradi tega več težav, saj smo znali pri fijakanju zaiti med sovrage, ki so nas zmleli v prah. Po drugi plati pa je raziskovanje dajalo čar in dogajanje je bilo bolj življenjsko. Namesto šibanja od točke A do B je bilo treba ugotoviti primeren vrstni red obiskovanja ciljev. Če si denimo odstranil radarje, si izklopil protizračno obrambo, kar je olajšalo fernihtanje oporišča. Nelinearnost je spodbudila varčnost pri rabi dobrin. Streliva nisi imel neskončno, temveč ga je bilo treba obnavljati s pobiranjem zabojev oziroma z vračanjem na letališče. Spretnejši kot si bil, manj si tvegal in manj časa potrošil, v to ubadanje z resursi pa je znalo iti dosti premišljanja in botrovati uspehu ali neuspehu. Nekateri naprednejši mediji s(m)o že ob izidu Desert Strika ugotovili, da ima igra dosti strateških elementov, brez upoštevanja katerih nisi mogel biti uspešen. Na prvi pogled se to ne vidi, a drži kot pribito.

Čakajoč na rotor

Žal praktično ni več niti iger s helikopterji, kaj šele takih, ki bi zahtevale modro postopanje z dobrinami in raziskovanje. Razvijalci raje delajo na tire pripete, filmske akcijade, kajti nelinearno kompleksnost je teže udejanjiti in zanjo ni več masovne publike. A morda kdaj dobimo nov požlahtnjen helikopterski rompompom, ki bo terjal več kot prgišče možganskih celic. Šele v njem bodo gromski volkovi dodobra zatulili.

AH–64 APACHE

V prvi polovici devetdesetih so bili helikopterji pri razvijalcih iger v čislih. Najpogostejša mašina uničenja v igrah je bil AH-64 apache, glavni ameriški jurišni helič, ki je v aktivni uporabi vse od leta 1986 in ne kaže, da bi jo zapustil. Po eni strani zaradi posodobitev izvirnega dizajna, saj je ravno lani prispel sveži AH-64E apache guardian s še močnejšima turbomotorjema, ki sta osemtonsko napravo zmožna pognati do 300 kilometrov na uro, in naprednim računalnikom, s katerim je moč nadzorovati UAV-trote. Značilen del apačeve podobe je snemljiv radar za sledenje ciljem, ki ga nosi nad rotorjem. Z njim pokuka izza hriba, helikopter pa v celoti ostane skrit. Velika odlika apača je prilagodljivost, saj ga je moč raketami hellfire in hydra ter strelivom za 30 mm top opremiti za vse mogoče naloge, od napadov na oklepnike do podpore pehoti. Kot so njega dni zapisali v Svetu kompjuterja: "Kad bi Kočiz imao barem jednog Apača!"





Desert Strike *EA, 1992*
'Šuter za razmišljujoče' so rekli Desert Striku, kjer smo se z apačem iz izometrične perspektive podali v puščavo eliminirat norca z orožji za masovno uničenje. No, zalivski vojni primerno smo destrukcijo izvedli kar sami, ko smo se spreletavali po odprti karti, taktično odstranjevali cilje in tuhtali, če se splača hude rakete porabiti zdaj ali kasneje. Škoda, da igre niso izdali v moderni obliki.



Jungle Strike *EA, 1993*
Uspeh Desert Strika je botroval sekvelu, ki se je preselil v južnoameriške džungle.Tja smo šli nadlegovat trgovca z mamili in sina norca iz enice. Kakor prvenec je igra terjala pazljivo rabo streliva, goriva in popravil za oklepe ter varčno reševanje talcev. Čakala nas je bolj pisana paleta sovragov, medtem ko smo sami sedli še na motor in vozilo na zračni blazini ter v bombnik F-117.



Urban Strike *EA, 1994*
Za številne je Jungle Strike upravičeno višek franšize, kajti z Urban Strike se je začel EA preveč vtikati v recept. Po mestnem okolju, kjer so nas ovirale stolpnice, se nismo več spreletavali z apačem, zaradi osredotočanja na novo konzolastično publiko (naslova niso naredili ne na PC, ne za amigo) pa je bil Urban Strike dosti prelahek. Taktiziranje se je na žalost preselilo v drugi plan.



Seek & Destroy *Mindscape, 1996*
Za razliko od izometričnega Desert Strika je Seek & Destroy uporabljal pogled od zgoraj, a se znova zanesel na dobrega starega apacha. Tudi ostala vsebina je bila precej slična EAjevemu hitu, le da so razvijalci nekolikanj pojačali akcijski raztur in zmanjšali pomen pobiranja zalog. Vseeno brez tega ni šlo, dočim so bili nivoji odprti in smo sami odločali, kaj in kdaj bomo napadli. Luštno.



Soviet Strike *EA, 1996*
V novem delu serije za playstation in saturn smo se vrnili v apača in poleteli k nam, nad izmišljeno Vzhodno Evropo, kjer smo se v imenu Natovih sil lotili komunističnega odpadnika. Poligonska grafika je prinesla drugačen pogled, kjer smo helič motrili od zgoraj in je bil na spodnji polovici zaslona, med misijami pa so tekli obupni FMV-filmčki. Toda igranje se je vrnilo h koreninam.



Nuclear Strike *EA, 1997*
Poslednji del serije Strike je šel mimo PC-igralcev, a po krivici, saj je soliden. Z bolj razgibanim ozemljem, več vrstami misij in radarjem je igra, ki je izšla še za playstation in N64, prijetnejša in bolj razgibana od Soviet Strika ter nudi primerljiv izziv. Kul so bojišča, kjer se stvari dogajajo kljub naši odsotnosti, in bistveno boljša je zgodba, čeprav se ob FMVju danes preprosto moraš kremžiti.

igabiba
RAČUNALNIŠKE IGRE | IGRE ZA KONZOLE | IGRE ZA PRENOSNE KONZOLE | IGRALNI PRIPOMOČKI
THE LAST OF US

Najnovejše
The Last of Us — playstation 3 — Cena: 58,00 €
Remember Me — playstation 3, xbox 360 — Cena: 54,00 €
The Walking Dead: A Telltale Games Series — playstation 3, xbox 360 — Cena: 38,00 €
GRID 2 — pc, playstation 3, xbox 360 — Cena: od 36,00 €
Metro: Last Light — playstation 3 — Cena: 53,00 €
Dead Island: Riptide — playstation 3 — Cena: 43,00 €
FUSE — playstation 3, xbox 360 — Cena: 54,00 €
Resident Evil: Revelations — pc, playstation 3, xbox 360 — Cena: od 42,00 €

Igralni pripomočki
Optična miška Mad Catz R.A.T.3 (bela) — pc — Cena: 54,00 €
Miška Razer DeathAdder 2013 — pc — Cena: 55,00 €
Tipkovnica Mad Catz S.T.R.I.K.E. 5 — pc — Cena: 180,00 €
Tipkovnica Mad Catz S.T.R.I.K.E. 7 — pc — Cena: 270,00 €
Igralna palica Mad Catz C.Y.B.O.R.G. V.1 Flight — pc — Cena: 27,00 €
Bluetooth slušalka TRITTON SwitchBlade — pc, playstation 3, phone, tablet — Cena: 36,00 €
Slušalke Mad Catz F.R.E.Q. 5 Stereo Gaming (bele) — pc, mac — Cena: 144,00 €
Slušalke TRITTON Kunai (črne) — playstation 3, psvita — Cena: 54,00 €

Prihaja
Company of Heroes 2 — pc — Cena: 45,00 €
Company of Heroes 2 Red Star Edition — pc — Cena: 75,00 €
The Sims 3: Island Paradise — pc — Cena: 27,00 €
Civilization V: Brave new World — pc — 12. julij 2013

• dostavlja brezplačno pri nakupih nad 30€ • • naročila do 16:00 ure odpošlje še isti dan •
IGABIBA.SI PRENOVLJENA IN ŠE BOLJŠA!

Thunder Wolves

Ase spomniš, kako Rambo v trojki sklati ruski helikopter samo s puščico, ki ima konico iz čistega testosterona? No, v tem špilu ni ne Ramba, ne lokov, zato se kot član najemniške vojaške skupine Thunder Wolves bojiš maločesa. Tvoj zrakomlat je ihrav čmrlj grozote in gibčen sršen gonobe, obdarjen z neskončno zalogo mitralješkega streliva in več vrst raket, od močnejših navadnih prek malo šibkejših vodenih do takih, ki z vročo smrtjo obsujejo celotno območje. V hecni, nalašč krneki zgodbi zasleduješ kokainskega zlikovca, kar pa je le izgovor za to, da se spreletavaš nad ozko odmerjenim območjem in eliminiraš vse, kar nosi komunajzarsko rdeč znakec. Madžarski studio Most Wanted si je pač rekel, ej, če delamo arkado, naredimo ORENK arkado. In so jo.

"If it's made by man, I can blow it the fuck up!"

Če je bil Far Cry 3: Blood Dragon poklon akcijskim filmom iz osemdesetih, Thunder Wolves drži štango tistim iz devetdesetih, v katerih so očitno odraščali avtorji. Res pa je, da se niso spustili v tako malikovanje kot Ubisoft in niso najeli nobenih zvezdnikov, temveč so se omejili na dretje najstniških enovrstičnic po radijski zvezi. To pritiče enako prostodušni nažiganciji, ki bi ne bila prav nič čudna na igralnem avtomatu. Tu si ti, gledan od zadaj, tam je cilj – poleti in ga razturi.
Helič samodejno drži višino, je nadvse stabilen in pošteno oklepljen, zato se vede kot zračni tank. S svojo neznansko oborožitvijo je sposoben v par sekundah spremeniti v prah in pepel odred sovražnega softvera (pešakov) in hardvera (džipi, oklepniki, havbice, kanoni, bojna ladja, drugi helikopterji). Kar seveda pomeni, da mora biti teh odredov veliko in še več. Thunder Wolves je tako prava arkadna pucačina, kjer se znajdeš pod naskokom nepridipravov, ki se kot mravlje usipljejo iz podzemnih tunelov ali vznikajo kar tako in pretijo tvojim varovancem ali tebi. Spet in spet.
Subtilnosti ni ne v neprestanem kitarskem trušču, ki je slišati kot odpadek z vaj Whitesnakov ... ne v barviti, lični grafiki, ki je zaljubljena v ognjevite eksplozije in dinamično rušeče se zgradbe ... ne v točkovanju, ki pozna bonuse za zaporedna uničenja. Globine po zgledu pazljivo orkestriranih japonskih arkad, ki se odlikujejo s filigransko načrtovanimi valovi in drugotnimi tarčami za zvišanje rezultata, tu ne dobiš. Kaj šele, da bi se izdelek spogledoval z odprtim svetom in taktiko po zgledu Desert Strika. Vse je skriptano strogo linearno, kakor v davnem Extreme Assaultu.

"Stop shooting the nuclear warhead!"

Je pa špil po svoje očarljiv, saj se prav po otroško veseli, da ga igraš. Tako hvaležen ti je, da te domala neprestano zasiplje z novostmi. Daleč od tega, da bi ti serviral le misije tipa 'eliminate' ali 'destroy'. Te so kruh in maslo, toda zraven dobiš še marmelado, čaj, piškote in tortico. Braniš tarče in bazo, furaš se po podzemlju, ogibaš se topništvu, rešuješ zrakomlat med padanjem, udeležuješ se zračnih dvobojev s šibkimi in močnejšimi heliči (hind!), rokuješ z ostrostrelsko puško, označuješ tarče za bombnike, vodiš do cilja rakete, dotakaš gorivo med letom in malce voziš tank. Zdaj si nad džunglo, potem nad puščavo, nad morjem in naftno ploščadjo, letiš nad mestom, spremljaš vlak. Udejstvuješ se tudi v prvoosebnih strelskih sekvencah, ko igra prevzame nadzor nad helikopterjem, ti pa rešetaš po vznikajočih tarčah. Na poti odkleneš kup različnih nelicenčnih helikopterjev, ki z nekaj mižanja na eno oko spomnijo na pravega apača in komanča ter se razlikujejo po hitrosti, oklepu in posebnem orožju. Res pa je, da ne kaj dosti, saj se celo nelicenčni ustreznik težkega hinda obnaša skoraj tako kot izpeljanka lahke gazele. V mašine bi morali ustvarjalci vnesti nekaj več samosvojosti, saj bi s tem prispevali k dolgoživosti izdelka. Ta namreč šepa.

"I see dead people!"

Verjetno je tudi zaradi opisane razgibanosti Thunder Wolves (ime je referenca na legendarni helikopterski avtomat Thunder Blade iz leta 1987) kratka igra. Trinajst misij sem na normalni zaguljenosti dal čez v dobrih treh urah in se smejal ob nesposobnem šefu v zaključni zadolžitvi, ki je poročil Ramba 3 z Ace Combatom. Navzlic lokalnemu sodelovanju, kjer eden pilotira in drugi strelja, ter mili težavnosti expert, ki zahteva malce več ogibanja, a nič več načrtovanja, za 15 evrov na Steamu dobiš nekoliko premalo vsebine. Sorodni Ace Combat: Assault Horizon (Joker 220, 83) je dražji, a nudi petkrat več. Res pa je, da so tam letala in tu helikopterji. Kdor ima raje motocikle od avtomobilov in devetdeseta od osemdesetih, bo razumel.

***Sneti** pozabi kovanec za avtomat. Nič hudega, v peceju jih ima neskončno.*

69 zabavna prostodušna spektakularna helikopterska razpaljotka ✔ stalno novi pristopi ✔ manko arkadne globine ✖ nekam kratka glede na ceno ✖

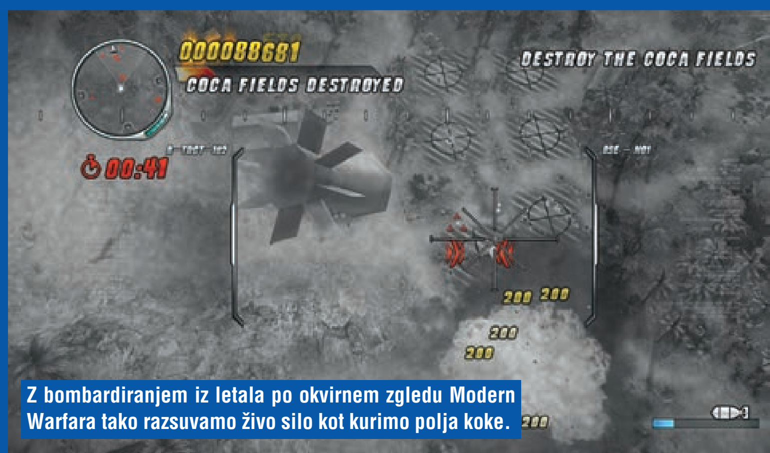
Most Wanted Entertainment



Grafični pogon je preprost, a zaradi hitrosti akcije grobe detajle skrijejo velike eksplozije. Dobro dela na šibkejših PCjih.



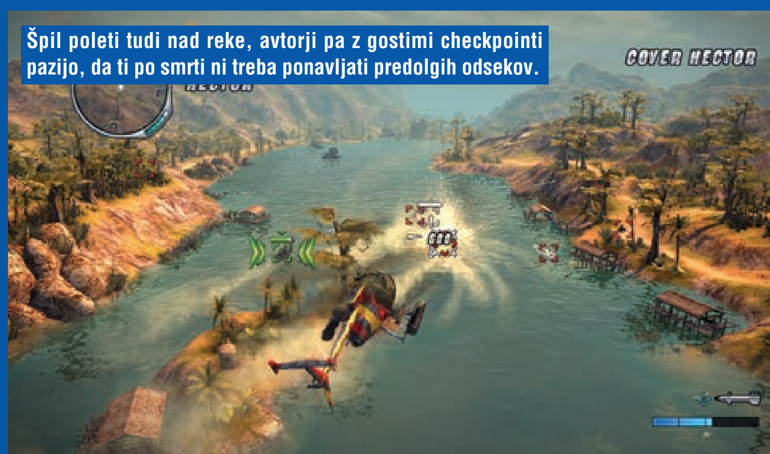
V prvoosebnih sekvencah je miška natančnejša od desne gobice na kontrolerju. Je pa dotični v splošnem priporočljivejši.



Z bombardiranjem iz letala po okvirnem zgledu Modern Warfara tako razsuvamo živo silo kot kurimo polja koke.



Ker so helikopterji zdržljive zverine, grizejo celo po tistem, ko jih sestrelijo. Tu iz sklatenega mitraljiraš napadalce.



Špil poleti tudi nad reke, avtorji pa z gostimi checkpointi pazijo, da ti po smrti ni treba ponavljati predolgih odsekov.

Call of Juarez: Gunslinger



Gunslingerjev strelež ni napačen in s stopnjo na dan (skupaj jih je dober ducat) nudi zabavno igranje. A skupaj vzeto je dogodvïščina preveč enolična.



Grafična podoba je dobra, a splošno podobo kazi preveč enakih banditov. V preteklosti smo jahali, se pogovarjali, veslali, se bratili z indijanci. Tokrat ne.

Poljski Techland se je po Kartelu, slabem sodobnem odvrtku svoje pištoljerske serije, vrnil h kavbojskim koreninam. Gunslinger se odvija v drugi polovici 19. stoletja na zahodni strani Mississipija, vendar začuda nima nobene povezave s predhodniki oziroma s familijo McCall. Tokrat je v glavni vlogi lovec na glave Silas, ki na stara leta v krčmi opisuje svoje junaške podvige. Retrovizorskemu štorijalnemu okviru je dodana posrečena domislica, da pripovedovalec občasno med igranjem doda ali spremeni kak detajl. Tako se enkrat sredi streljanja z indijanci spomni, da so bili to pravzaprav navadni banditi, spet drugič konjenica, ki pride na pomoč, na lepem izgine. Streljanje pestrijo prav tako njegovi pogosti komentarji dogajanja in vprašanja nejevernih pivskih poslušalcev.

Vsak dan fižol ...

Na žalost ta ideja ni povezana z res dobro fabulo in prvovrstnim igranjem. Pripovedne vrednosti Silasova povest o maščevanju nima, špilanje pa ne pozna nikakršnih naprednosti in je skupaj vzeto jako enolična izkušnja. Skozi gozdne, rudniške, vlakovne, mestne in močvaraste nivoje namreč stopamo v ravni črti ter nažigamo po sovražnikih iz vesolja, ki so se zakamuflirali s klobuki in perjanicami. Drugače si ne znam razložiti njihove števičnosti in domala neskončnih samomorilskih valov. Že prejšnjim igram sem očital pretirano uletavanje banditov, zdaj pa je vse skupaj postalo že burleska. Ta starošolski element sicer ni slab sam po sebi, a ne paše v vsako okolje in k vsakim orožjem. Avtorji naj se vendarle lotijo kakšne vsemirske igre, kjer bi streljanje butastih pošasti enakega videza z močnejšimi, bolj uživaškimi pokalicami prišlo resnično do izraza.

Enka in dvojka sta se odkupili vsaj s precej bolj raznovrstnimi in razgibanimi nivoji, tako po početju kot v scenarijih. Spomnimo se, da je bil en lik v enojki šujavec, v nadaljevanju pa smo imeli celo določene svobodnjakarske odlomke. Resda elementi niso bili dodelani, zato sem pričakoval izboljšanje tokrat. Na moje veliko razočaranje je Gunslinger naredil konkreten korak nazaj in vse njegove naloge so po istem kopitu. Ni sodelovanja, ni menjavanja likov, ni tiholazenja, ni pogovarjanja, ni svobode, ni robnih zadač, ni ugank, ni razmišljanja. Ni niti živali, ježe, kočije in kanuja, indijanske vasi, živahnega salona, miroljubnih ljudi in radoživih kurb. Pomembna sta le tipka za naprej in petelin.

Zaradi takega ustroja se nemalokrat počutiš, kot da bi igral avtomatni šuter na tračnicah. Občutek le še utrdijo upočasnjeni deli, v katerih dejansko zgolj premikaš merek po zaslonu. Tak bullet-time smo drugače v Juarezih že videli in enako velja za sprva zanimive, a kmalu ponavljajoče se dvoboje ob koncu epizode. Le s to razliko, da so šefi tokrat resnična imena, recimo Sundance Kid, Jesse James in Butch Cassidy.

... ki je vsaj do neke mere okusen in poceni

Pod črto je Gunslinger torej neumna arkadna streljanka malih zelenih v divjezapadnih kulisah. Vendar ima adut, ki ga kljub vsebinski skromnosti in odsotnosti večigralstva naredi za čisto priporočljivo igrico. Ubisoft mu je namreč postavil presenetljivo nizko ceno 15 evrov. Tega denarja pa je vreden, kajti ipak je dovolj zabaven. Kombiniranje hitrostreljanja, upočasnjevanja in nizanja headshotov do neke mere vleče. Tudi zato, ker s preciznim šicanjem Silas dobiva izkušnje, ki jih nato vlaga v številne veščine, kot so hitrejše polnjenje puške, vihtenje dveh šotgank in boljše ostrostrelstvo. S tem je spodbujano ponovno preigravanje in primerjanje na spletnih lestvicah. Vseeno pa mi je škoda zapravljenega potenciala, saj bi lahko Poljaki odlično grafiko, uživaško mehaniko in pestro tematiko znatno bolje izkoristili.

Z gatlingom strelja grdi bandit, prasec boječe za sodi je skrit, Lordfebo mu vrže prižgan dinamit.

68 v redu zabava za nizko ceno ✔ par finih prijemov ✔ vsebinsko razočaranje ✖ popolno enoličje ✖ zafuran kavbojski potencial ✖

Techland / Ubisoft



Upočasnjenega dogajanja je več vrst, med ostalim celo izogibanje metkom, kar malo poživi.



Imamo pištolce, karabinko, šotgan in dinamit, dvakrat ali trikrat pa za popestritev stopimo za Gatlingovo strojnico.



Na kraju vsakega nivoja je dvoboj z glavnim izobčencem. Kmalu se tudi teh preobješ.

Remember Me



Tretjeosebna akcijada Remember Me ne bo kandidirala za naslov leta. A naj me strela v mehko, če ni šolski primer tega, kako po igralni plati kvečjemu soliden špil izpade večvreden, če se lahko pohvali s samosvojimi pritiklinami in unikatno vizijo digitalnega stvarstva. Dobrodošel v Neo-Paris, kjer te brskanje po spominu mimogrede stane življenja.

Škandal v La Bastille

Francoski kovači Dontnod, za katere je Remember Me prvi projekt sploh, so si za lokacijo akcijske pripovedi izbrali več desetletij oddaljen Pariz. Futuristično metropolo, v kateri so domala vsi prebivalci opremljeni s čudežnim hardverom, ki omogoča, da v možgane uvažajo in iz njih izvažajo spomine. Ti so leta 2084 dragocena dobrina in predmet poželenja tako prvorazrednih meščanov, ki jih v elitnih četrteh mesta varujejo in jim služijo robotski podložniki, kakor manj premožne populacije. Tu so dalje spominski odvisniki, ki se jim je zaradi čezmernega 'vbrizgavanja' tujih misli skisalo in so se spremenili v neartikulirane golumske stvore. Kakor tudi reveži in kriminalci, ki jih oblasti kaznujejo z bolečim, etično kočljivim izbrisom spominov.
Med dotičnimi nesrečniki se uvodoma znajde rdečelasa protagonistka Nilin. Punčara s pomočjo skrivnostnega Edga, ki ji odtihmal služi kot daljinski mentor in nalogodajalec, pobegne iz zloglasnega jetniškega inštituta La Bastille. V uvodnih uricah si povrne toliko memorije, da se izkristalizira njen poklic. Nilin je (bivša) lovka na spomine in članica uporniške grupe, ki se trudi prekrižati načrte brezbrižni korporaciji. Ta je po mnenju vstajnikov glavni krivec za prepad med privilegiranimi malomeščani in tretjerazrednimi prebivalci metropole. V želji, da bi si povrnila lastno preteklost, se punčara znova pridruži protestnikom in ... No, boš videl. Vedi le, da stvari niso nujno take, kot se jih spomniš.

Sterilna prihodnost

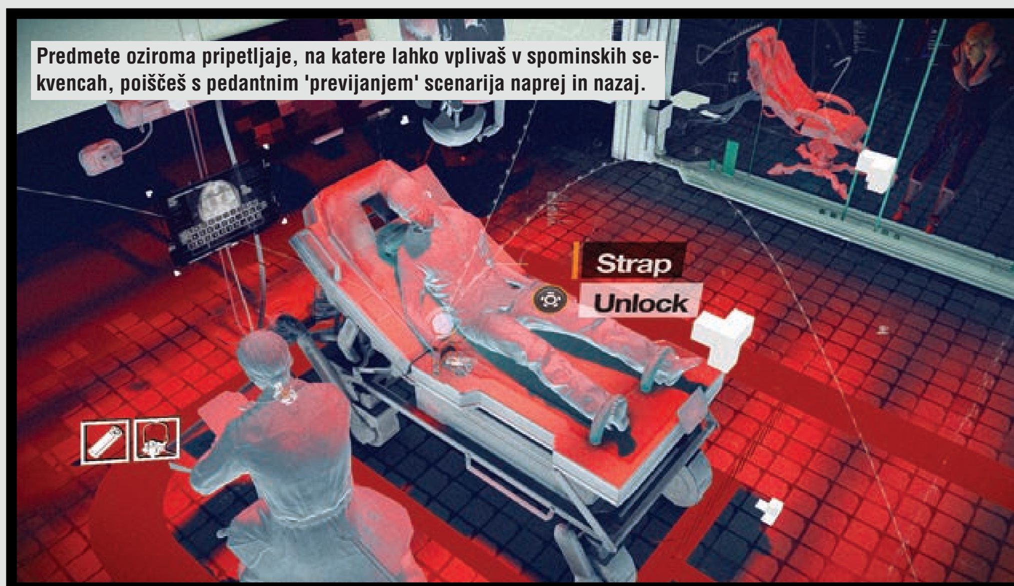
Tvorci so na prefinjen način poskrbeli za to, da med obiskovanjem lokacij na lastni koži občutiš socialne tegobe Pariza prihodnosti, ki je na pogled res nekaj posebnega. Na eni strani te pod osvetljavo neona in polprosojnimi zasloni, na katerih se rolajo reportaže o Nilininem odmevnem pobegu iz kehe, pozdravijo čiste ulice, lične kavarne in zastekljene police trgovin, ki dejansko spomnijo na pariške. V protiutež so jim siromašni, propadajoči urbani okoliši, kjer te mimogrede napadejo pokveke, ter hladni hodniki laboratorijev in drugih kompleksov, v katere se junakinja infiltrira.



Remember Me je spoj popularnih žanrov. Pri tepežkanju je zelo batmanski, pri plezanju unchartedski, pri mehaniki brskanja po spominu pa samosvoj.

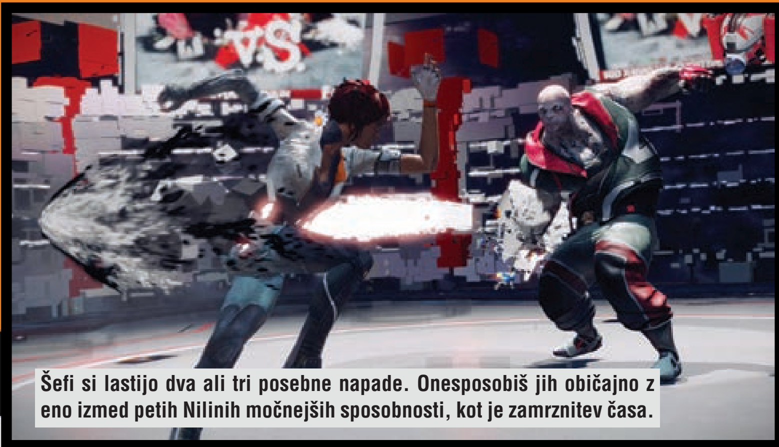


Pariška arhitektura je pod plastjo futurizma očitna. Ne pričakuj pa, da se boš sprehajal po Notre Damu ali Louvru. Tako ambiciozen špil ni.



Predmete oziroma pripetljaje, na katere lahko vplivaš v spominskih sekvencah, poiščeš s pedantnim 'previjanjem' scenarija naprej in nazaj.


Ploščadenja je v Remember Me precej, a je tako ležerno, da ne prinaša igralnega zadovoljstva. Na sliki je ena 'hujših' akrobatskih zagonetk.


Šefi si lastijo dva ali tri posebne napade. Onesposobiš jih običajno z eno izmed petih Nilinih močnejših sposobnosti, kot je zamrznitev časa.

Pečat samosvojosti naslovu dajejo zlasti vizualni elementi 'nadgrajene resničnosti' (augmented reality), ki ti vseskozi silijo v tvoje vidno polje. Ko se na trgu ozreš proti staromodni stojnici, se nad njo prikaže svetleč napis, ki te seznani z urnikom obratovanja. Na podoben način izveš, kaj ima na meniju lokalni barček, in tako naprej. Za boljšo predstavo o estetiki pomisli na temačnejši Mirror's Edge in na eksplozivno sceno iz Inceptiona, kjer mlada Ariadne prejme prvo lekcijo o naravi sanj, čemur dodaj par ščepcev destiliranega kiberpunka iz Deus Exa: Human Revolution. To je to.

Na pogled je Neo-Paris sila zapeljiv. Zato te tolikanj bolj presenetí dejstvo, da v surovem pustolovsko-raziskovalnem smislu nudi bore malo. O odprtosti in peskovništvu ni govora, saj mesto, kolikor ti ga je na razpolago, sestoji iz vodetesno ločenih, docela premočrtnih okolišev, ki ustrezajo osmim štorijalnim poglavjem špila. Nasploh je interaktivnost s stvarstvom, ki te obkroža, minimalna. Če odšteje3 ključne like, s katerimi tako ali drugače obračunaš na koncu vsakega poglavja, z ostalimi prebivalci praktično nimaš stika. V okolju so zaradi vzdušja in lepšega, tako kot Eifflov stolp, ki ga ponekod uzreš na obzorju, a ga nikdar ne dosežeš. Za stopanje z začrtane poti spričo utesnjenosti praktično nimaš priložnosti, odštevši stranske ulice in polskrite kotičke. Tam po koščkih nabiraš artefakte, ki ti postopoma izboljšajo zdravje, in informacijske biltene. V slednjih so popisane zgodovina ter turistične in druge atrakcije futuristične francoske metropole, kar je kul.

Kaj potemtakem v Remember Me dejansko počneš? Za začetek je tu ležerno parkoursko prečkanje ovir, kjer prednjači plezanje po ceveh, žlebovih, strehah in drugih izboklih elementih. A to početje ni kaj prida, saj gre za še bolj preprosto različico tistega ploščadništva, ki krasi novega Tomb Raiderja, Assassin's Creed in druge moderne akcijske tretjeosebnice. Police, od in do katerih se s pritiskom edinega gumba odrivaš, so recimo jasno označene z rumenimi puščicami, in izgubiti se res ne moreš.

Spomini, ki ubijajo

Še dobro torej, da te bistveno bolj zaposlijo ostale pritikline. Ena teh so spopadi z omenjenimi golumskimi prikaznimi, človeškimi in robotskimi varuhi pravice ter občasnimi šefi, ki v rednih intervalih prekinjajo Nilinino telovadno rinjenje proti ciljni točki znotraj pariških okolišev. Remember Me se v osnovi zgleduje po Arkhamu – v tem smislu, da mlatenje temelji na povezovanju udarcev s pravočasnim pritiskanjem gumbov. Le da ti igra pri sestavi kombinacij pusti bolj proste roke. Določeno zaporedje vedno začneš in nadaljuješ z ročnim ali nožnim napadom, učinki pa so odvisni od vrste udarcev, ki jih v namenskem meniju umestiš v eno od razpoložljivih verig. Bolj kot napreduješ, daljše so ti na voljo. Če v mlatilno zaporedje na primer vstaviš več 'regen' napadov, se ti bo med tepežkanjem obnavljalo zdravje. Če več 'cooldown' udarcev, pa boš lahko hitreje (spet) posegel po eni od punčarinih močnejših, časovno pogojenih sposobnosti, kot sta začasna ohromitev nasprotnikov na zaslonu in zvabitev capinov na svojo stran.

V redu? Še kar, dasiravno vse skupaj temelji na ne ravno globokem ritmičnem udrihanju po levem in desnem miškinem uhlju ter vsemogočni tipki za izmik, ki kombinacije udarcev ne prekine. Tekočnosti in koreografske spektakularnosti bojevanju ne manjka, ne pričakuj pa dodelanosti kakega Metal Gear Risinga. Da vse skupaj ne bi postalo duhamorno, poskrbijo spodobno raznoliki tipi sovragov. Denimo spominski izprijenci, ki so vidni samo v soju reflektorjev, ki jih je treba ročno aktivirati. Dalje policisti v oklepih, katerim prideš do živega šele potem, ko jim uničiš fizične ščite. In raznorazni lebdeči robotski nasprotniki, ki jih moraš z električnim napadom najprej spraviti na tla.

Všečni sta dalje obe spominski mehaniki. Prva so fantomske sledi prebivalcev Neo-Parisa, ki jih aktiviraš na označenih mestih. V poplavljeni četrti na ta način varno prečkaš sicer nevidno minsko polje, nekje drugje poiščeš skrivališče bistvenega predmeta. Najdeš ga tako, da slediš obrisu – duhcu osebe, ki ga je tja odložila v preteklosti. Remember Me pa si boš najbolj zapomnil po unikatnih sekvencah prirejanja spominov. To so ločeni scenariji, v katerih Nilin s tehnološko rokavico vdre v ume pomembnih likov iz zgodbe in po zgledu Di Capria v prej omenjenem Nolanovem filmu dogodke zrežira v lastno korist.

Samomor nekega moškega, ki je za odvijanje rdeče niti ključnega pomena, boš denimo povzročil tako, da ga boš prepričal, da je zagrešil umor soproge. In sicer s tem, da boš v enem od njegovih spominov v pravilnem vrstnem redu spremenil dve ali več podrobnosti. Zapitega Forlana je žena tiste usodne noči po prepiru v resnici zapustila nepoškodovana. A če pri pištoli, s katero se je možakar med vneto debato poigraval, odkleneš varovalko in v stanovanju premakneš mizico, se bo opitež spotaknil, nerodno opotekel proti družici in jo v 'remiksani' verziji spomina po nesreči ustrelil. V resničnem svetu ga bo ta prirejeni utrinek potem tako užalostil, da si bo sam sodil.

Ne pozabi me

V trenutkih, kot je zgornji, se konkretizira temeljno sporočilo o dragocenosti spominov in zasebnosti. Zaradi njih se Remember Me splača igrati. Škoda, da jih tekom nekje deseturne izkušnje ne dočakaš veliko in da fabula na sredini igre nekam ponikne. Zanimiva postane spet šele proti koncu. Nilin je dopadljiva in realistična ženska junakinja, vendar sama zase ne odtehta sterilnosti vizualno navdušujočega okolja, nezahtevnega ploščadenja in bojevanja, ki ni slabo, a te le izjemoma napolni z neopredeljivim zadovoljstvom, ki sledi težko prisluženi zmagi. Če si špilu pri teh zadevah pripravljen pogledati skozi prste, boš pretežno užival. V kolikor pa si tak kot jaz, ti bodo misli utekale k temu, kaj bi se iz naslova izcimilo, če bi ga japonski založnik zaupal izkušenim avtorjem. Nadejam se, da so Capcomovci podobnih misli in že razmišljajo o nadaljevanju. V Neo-Paris bi se z Nilin rad še kdaj vrnil.

***Case** ne pomni, kdaj je nazadnje igral z ženskim likom. Nilin, preveri, prosim. *AAAAAA!!!**

75 vizija futurističnega Pariza ✔ všečna ženska junakinja ✔ mehanika prirejanja spominov ✔ spektakularno tepežkanje ... ✔ ... ki pa ni ravno globoko ✖ nezahtevno ploščadenje ✖ raziskovalno nezanimivi okoliši ✖ Dontnod / Capcom



Junakinja se kmalu nauči premikanja predmetov in stikal z razdalje. Ta veščina je osnovi bolj pustolovske narave, a pride prav v boju.


Tepežkanje je pogojeno z ritmičnim kombiniranjem udarcev in izmikanjem. Tega, kaj počnejo sovragi, ti včasih sploh ni treba gledati.

Anomaly 2

Vajeni smo, da je marsikatero nadaljevanje v osnovi močno podobno prvencu, le da z več vsega in kako odrezano neubogljivostjo. Natanko to velja za Anomaly 2. Izvirnik, ki je pred dvema letoma v Jokerju 215 dobil 74, si je nabral ljubitelje z nenavadnim zasukom branjenja s stolpiči. Nismo kakor običajno razpostavljali obrambnih struktur, marveč smo v pogledu od zgoraj prevzeli nadzor nad drugo stranjo, creepi. To ni bil več tower defense, marveč tower offense z močnim pridihom realnočasovne strategije, saj so se naše enote premikale.

Razšraufal bi jih

Znanstvenofantastična zgodba pobere rdečo nit, ki jo je izpustil konec enice. V njej so planet skozi razpoko v prostoru-času napadli stroji in ni nam preostalo drugega, kot da smo udarili nazaj. Bili smo uspešni, a ne zadosti, kajti jeznoriti opekači kruha so se vrnili, še močnejši in številčnejši. Nova pripoved ostaja minimalistična, a tokrat vsebuje več soli, dialogov in likov, od moralističnega znanstvenika do krvoločne poveljnice. Več je z grafičnim srčkom izdelanih animacij v filmskem slogu in pri zaključku izbiramo med konkretno različnima koncema, ki se tikata tega, kaj storimo z neugnanimi hladilniki. Lepo je videti, da so se Poljaki v 11 Bit Studios potrudili s tistim, kar igre rade zanemarijo.



Veliko je razrušenega urbanega okolja, kar dopolnita led in brazilska džungla. Ne glede na vrsto okolice skoznjo zmerom vodijo ceste in le po njih se je moč premikati.



Navzlic osnovi iz TDjev ima igra dosti skupnega z realnočasovnimi strategijami. Akcija je hitra in ukrepati je treba naglo. Imaš sicer premor, a se zaslon tedaj zamegli.



Vmesnik je intuitiven. Z zasukom miškinega koleščka prikličeš taktično karto, s preslednico urejaš kolono, s shift pa pospešuješ dogajanje.



Okroglo ikono na sredi sem postavil s komandantom in bo vabila ogenj iz stolpov, dokler je ne uničijo. Podobno razpostavljam ostale ikone.

Nasploh je Anomaly 2 tič, kakršnega ni v vsakem parku. Odred, ki ga tvori največ šest v gosjo vrsto razporejenih enot, že res strelja samodejno in nanj vplivamo zvečine posredno. Ne moremo mu spreminjati nizke hitrosti gibanja in mu takoj spremeniti smeri. Lahko pa mu skozi pregleden, urejen generalski vmesnik določamo pot naprej s klikanjem po križiščih. Prav tako sami izbiramo vrstni red enot in z dvokliki menjavamo med njihovimi vlogami. Daljnostrelni tank recimo spremenimo v raketnega robota z manjšim dometom, a večjim efektivnim radijem. Če je stolp skrit za kako zgradbo, je boljši drugi, sicer prvi.

Raznesel sem jih

Največja sprememba, ki daje vedeti, da Anomaly 2 ni samo na glavo obrnjen tower defense, je komandant. V realnem času ga direktno nadzorujemo s klikanjem ali tipkami in je nepogrešljiv. Sčasoma pridobi štiri moči, neobhodne za uničenje ihtavih pomivalnikov posode. Z osebno prisotnostjo popravlja zavezniške šajtrge, nastavlja vabe za sovražni ogenj, stolpe onesposablja z elektriko in ukazuje ogenj na določen kraj. Slednje je dizajnerska bližnjica, kajti drugače nimamo nadzora nad tem, katero nasprotno zgradbo si bodo naši pametnjakoviči izbrali za cilj. Pri tem ne delujejo vedno zares logično.

To ni edina neprilika, na katero boš naletel v teku štirinajst misij dolge, linearne zgodbene kampanje. Enici sem očital manko globine, ki je je sedaj več, med drugim na rovaš novih prijateljskih enot (robot, ki periodično ustvari nevidnostno polje) in sovražnikov (stolp na križiščih, ki vpliva na območje) ter okleščenega nabora komandantskih sposobnosti. Globina pride iz tega, kakšno kolono si ustvaril, kam si jo usmeril in kako z njo ravnaš. Daljša kot je kolona, več moči ima, a teže je z njo upravljati in več resursov požre. Višja kot je težavnostna stopnja izmed štirih, bolje in natančneje se moraš ukvarjati s podaniki, pri čemer je včasih kritična že najmanjša odločitev. Recimo to, ali boš solde, ki jih nabiraš z uničevanjem razjarjenih konzerv in zabojev v okolici, vložil v nakup novih enot ali nadgradnjo obstoječih.

Toda Anomaly 2 zna biti tečen, saj tako kot prvenec rad postane nepregleden. Baročne eksplozije in mnoštvo učinkov so balzam za oko, za misli pa ne, saj se izgubiš. Z belo orisanim poveljnikom, s katerim šibaš naokoli, dopolnjuješ količino veščin in preusmerjaš ogenj nase, se urno kam zatakneš in izgubiš dragoceni čas, kar igra kruto kaznuje. Na srečo ne z reštartom vse misije, saj nadzorne točke so.

Raztreščil bom jih

Kljub težavam sem se imel v dvojki bolje kot v prvencu, saj v izteku ne preide v komajda še obvladljivi raztur, marveč ohrani taktično zbranost. Je razgibana, saj redno streže z novimi enotami, sposobnostmi, sovragi in godljami. Teh ne povleče iz originala, naj gre za obrambo ustanove, ki jo besni radiatorji ogrožajo z vseh štirih strani, preusmerjanje žarka med postajami na zemljevidu, pri čemer sam odločaš, katere boš osvobodil, ali ubadanje s šefom, ki se neskriptano spreletava naokrog.

V kampanjo sem dal šest, sedem ur, kar je za 14 evrov na Steamu v redu, a še dosti žura sem iztisnil iz ponavljanja nalog na resnejših težavnostih za boljši rezultat. Škoda, da je internetni multiplayer za dva, kjer eden prevzame vlogo postavljalca stolpov in drugi napadalca, švoh in omejen na pet kart. Vendar je Anomaly 2 tudi brez njega simpatičen zavrtljaj prevečkrat uravnilovskega branjenja s stolpiči.

***Sneti** postane vesoljski nazajarhitekt. Stolpov ne postavlja, temveč jih radira.*

77 domiselna zasnova, razgibanost in lična podoba ✔ tokrat več globine ✔ precizno načrtovane misije ✔ zna biti slabo pregledna in sitna ✖ 11 Bit Studios



Dust: An Elysian Tail

Absolutno spoštujem garažne avtorje, katerih častihlepnost se ne konča pri pikslastih likih, ki skačejo po statičnih zaslonih. Tak je Dean Dodril, ustanovitelj in edini zaposleni pri firmi Humble Hearts, zaslužni za Dust: An Elysian Tail. Praktično neverjetno je, da je igra domala povsem njegov izdelek. Toda kruta realnost je taka, da tistega, ki na Steamu odšteje 14 evrov, prav malo briga, ali je kupljeno naredil en človek ali ekipa. Važno mu je, da je špil dober, in s tega stališča bi bilo priporočljivo, da bi Dean najel pomočnike.

Privlačnost razširjenih zenic

Po slikah nemara sklepaš, da gre za dvorazsežno, v desno hodečo pretepačino, a je zasnova naprednejša. V vlogi repatega človekolikega meniha (od tod besedna igra 'tail' kot rep – 'tale' kot pripoved) se potikaš po napol odprtem svetu v tradiciji metroidvanij, o katerih smo večji članek priobčili v številki 207. Finta je v tem, da so nekatere poti naprej zaprte, dokler ne dobiš ustreznih sposobnosti ali predmetov. V tej igri so to veščina plezanja, drsenje po tleh in raznobarvni kristali, ki odprejo vrata. Prejmeš jih na določenih točkah v zgodbi kot nagrade za opravljene kveste, ki ti jih dajejo prebivalci.

To ni edina stična točka s frpjkami, saj nabiraš izkušnje in z njimi krepiš nekaj svojih statistik ter cortkano spremljevalko Fidget, ki je zadolžena za napadalne coprnije. Takisto spremljaš dokaj bogato zgodbo, ki se šlepa na kliše junaka z izgubljenim spominom. Sproti se razkrivata njegova žalostna preteklost in povezava z glavnim zlobcem. Ki nemara ni tako žleht, kot se zdi, ko prebivalci jamrajo o napadih zverin. Pravzaprav je zgodba, ki jo sestavljamo iz mnogih govorjenih dialogov, čisto v redu, če si nagnjen k iskanju prispodob. Zenovski Dust ni tipski heroj, niti niso tipske okoliščine, katerih krutost je v jasnem nasprotju z risankasto luštkanostjo vsega.

Podoba je resnično lepa, naj motrim rotoskopsko animiranega herojčka ali na roko narisano okolico, ki prekipeva od barv, prosojnosti, delcev v zraku, bleščečih luči, slapov in stotnije drugih učinkov ter objektov. Mestoma je vse tako pisano, da je že kičasto, in da zunanjost ceniš, ti ne sme iti na jetra disneyjasto-animejski slog, kjer imajo vsi ogromne oči. Tudi glasba in govor nista za odmet. Najlepše pa je, da vandraš po jako raznolikem pravljičnem svetu, polnem zelenih livad, podzemnih votlin, jezer, kamnite pušče ...

Neprivlačnost spečih prstov

Težava nastane, ko moraš tam nekaj početi, saj je dogajanje povprečno. Levji delež Dusta tvorita skakanje ter bojevanje in oboje je precej medlo. Ploščadni del je bodisi rutinski, bodisi tečen, ker zaradi nafrfuljene animacije in pisanosti ne veš natanko, kje so robovi platform. Tepež pa je plitek in se ponavlja. Dust besno opleta z govorečim mečem in frči po zraku med sovragi, ki so kar raznoliki, od trolov in zombakljev do hitinastih psov. Videzno je to kul, igralno pa ne, ker z besnim knofodrkom ugonobiš devetdeset odstotkov nakaz. Ker le-te oživljajo, ko se vrneš na že prečkano lokacijo, je rajžanje nadvse monotono. Izjema je nekaj močnejših bitij in prgišče šefov, ki terjajo, da izvedeš odboj napadov. To so edine spake, ki so ti sposobne karkoli storiti celo na najvišji težavnosti. Te pa na slednji ugonobijo z enim dotikom, zaradi česar boj z njimi ni toliko težak, kot je monoton. Edina prava svetla točka so dodatne ječe, na katere naletiš v teku deseturne odprave in skozi katere se prebijaš za rezultat ter dobrote. Tam se moraš podvizati, kar te sili k večji učinkovitosti.

Sprva mi je špil dogajal, toda kmalu sem se ga krepko naveličal. Med drugim vsled nedomišljijskih kvestov tipa 'pejt mi po izgubljeno uro', nepotrebnih štacun in odsotnosti ugank. Uvidel sem, da Dust kljub vizuelni nadmoči in budžetni ceni krepko zaostaja za prvaki metroidvanijske zvrsti. O njih v okvirju.

NAJ METROIDVANIJŠČINE

Ker ime (pod)zvrst potikanja po napol odprtem svetu izvira iz iger Castlevania in Metroid, je jasno, da z izbiro njunih delov ne moreš zgrešiti. Med 'Vanijami gre izpostaviti legendarno **Symphony of the Night** za PS2, **Dawn of Sorrow** (89) za DS in **Lords of Shadow** (85) za PC/PS3/X360. Pri Metroidih pa **Super Metroid** za SNES, Metroid Fusion za GBA in **Metroid Prime Trilogy** za wii.

A to ni konec žanrske zakladnice. Pecejašem priporočam odlični starokopitnici **Cave Story** in **La-Mulana**. Obe brezplačnici nudita krasna svetova z veliko globokega ubadanja, tako akcijskega kot miselnega. Če se izkažeta za pretežki, je tu **Aquaria**, krasna risankasta podvodna odprava, ki pokaže temeljni odliki zvrsti – možgansko-spretnostno raziskovanje zapletene dimenzije in pustolovski občutek. Lastnikom xboxa 360 svetujem Epicovo ekskluzivo **Shadow Complex** (90), ki si sposodi estetiko Metal Gear Solidov. Playstationu 3 zvesti pa so prejšnji mesec dobili mehiško obarvani **Guacamelee** (88). Karkoli od tega je dosti bolj priporočljivo od grafično pretresljivega, a igralno praznega Dusta.

***Sneti** si ne more izmisliti metaforičnega haikuja, kakor bi se spodobilo, ker je od dolgčasa zaspal.*

59 lična podoba ✔ širen, raznolik svet ✔ enolična ✖ plitek boj ✖ dolgočasni kvesti ✖ Humble Hearts



Premikaš se le desno in levo v eni planjavi, na kateri naletiš tako na sovražnike kot na prijateljske like. Z njimi počvekaš, izveš novosti v zgodbi in dobiš kveste.



Videti je kot orenk tepežkalica, a naj te izgled ne prinese okoli. S besnim drgnjenjem knofov (tipkovnica čisto zadostuje) uničuješ vse pred in za sabo.



Zombiji bi lahko bili primer sovražnika, ki bi ga moral ukiniti z določenim udarcem ali Fidgetinim urokom. Tako pa je navaden kanonfuter kot vsi ostali.



Ko se ogibaš zelenim bruhcem in loviš vrzeli med ostmi, je treba biti malo spretnejši. A le zato, ker tedaj pride do izraza ne zares natančen nadzor.

THE LAST OF US™



PS3
PlayStation 3

SKUPAJ BOSTA PREŽIVELA... ALI LOČENO UMRLA.

COULD YOU BE THE LAST OF US?

OD AVTORJEV IGRE UNCHARTED

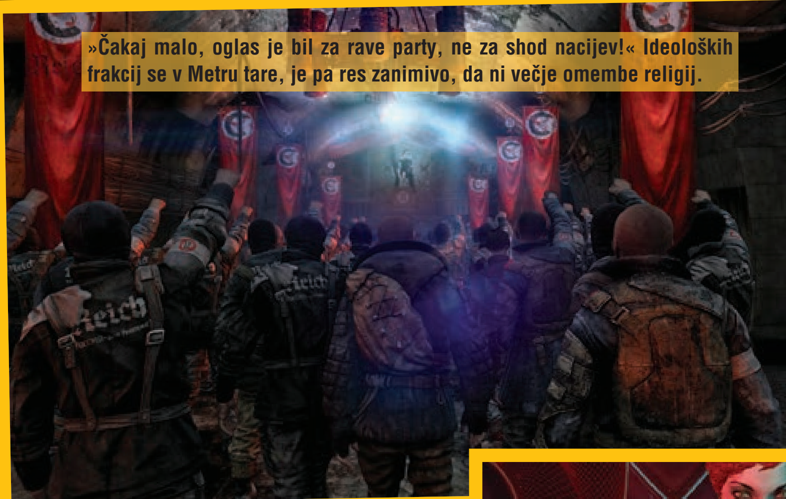


ŽE V PRODAJI

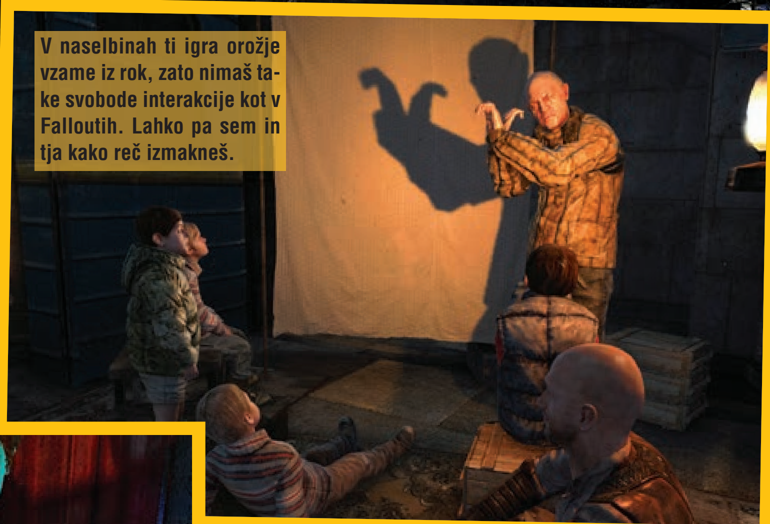
THELASTOFUS.COM · Download from PlayStation®Store · SI.PLAYSTATION.COM

SONY
make.believe

Metro: Last Light



»Čakaj malo, oglas je bil za rave party, ne za shod nacijev!« Ideoloških frakcij se v Metru tare, je pa res zanimivo, da ni večje omembe religij.



V naselbinah ti igra orožje vzame iz rok, zato nimaš take svobode interakcije kot v Falloutih. Lahko pa sem in tja kako reč izmakneš.



Nov par bradavičk v igri. Po Ascensionovih drugi visokoproračunski letos. Pocestn ..., no, potunelnice v Metru zgolj poplesujejo.

"Ata, ata, lačna sem."
"Čakaj, da ujameva ribo za večerjo."
"Ribo? Kaj pa, če ujameva raka?"
"Hehe, piškotek, v tej reki ni rakov."
"Ampak, kako ga je pa potem mami dobila?"
"Eee ... veš, mami ga ni ujela na trnek, ampak je zbolela, ker je jedla ožarčene ribe. Midva imava pa detektor in se nama to ne more več zgoditi. Kako si želim, da bi ga imela že takrat, ko je bila mami še tu ..."
"Kaj pa napravi detektor, da odžene raka?"
"Em, piškotek moj mali, s takimi vprašanji strašiš ribe."
"..."

Ta malce svobodno povzeti dialog med očetom in hčerko v prvoosebni streljanki Metro: Last Light oriše vzdušje v podzemnem svetu, ki so ga po viziji Dmitryja Glukhovskega ustvarili v kijevskem studiju 4A Games. Prežetega s smrtjo in nenehno nevarnostjo, da zaradi tega ali onega razloga ne boš ugledal naslednjega dne. Pa vendarle tudi z upanjem, s katerim se najbolj običajni ljudje skušajo pretolči skozi vsakdan. Piše se namreč leto 2034 in dve desetletji minevata od uničujoče jedrske vojne, ki je opustošila površje Zemlje. Moskovčani so se pred kataklizmo zatekli v tunele in jaške podzemne železnice, metroja – ter tam ostali.
Kar je bilo sprva mišljeno kot začasno zavetje, je postalo stalno prebivališče nekaj deset tisočev ljudi, ki nadaljujejo človeški rod, obkroženi z nagravžnimi, napadalnimi mutanti in nevarno radiacijo. Ter brez odgovora, ali bodo mogli še kdaj stopati po površju. Tja peščica pogumnežev odhaja le z dihalnimi maskami in znaten del se jih nikoli ne vrne. Vzame jih divjina, ki vlada Zemlji.

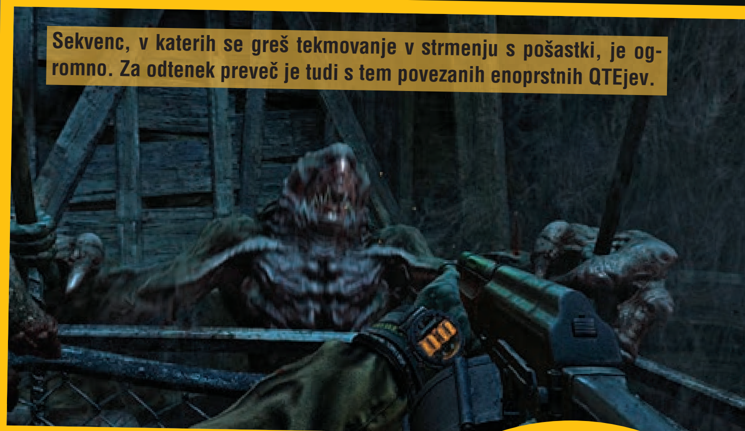
Leto pozneje

Med srečneži, ki so videli več nadzemne Moskve kot marsikdo drug, je mladenič Artjom. Sedaj je junak, kajti leto predtem je v dogodkih Metra 2033 (Joker 201, 83) z jedrskim napadom uničil gnezdo skrivnostnih 'temnih bitij', dark ones, ki so pustošila po človeških kolonijah. A grizejo ga dvomi. Monstrumi so se tik pred uničenjem telepatsko povezali z njim in mu pojasnili, da bi radi le komunicirali. Prošnje je odmislil kot poskus manipulacije in pritisnil na sprožilnik za genocid, da je v nuklearnem ognju zradiral vso tujsko raso.
Sedaj ni več tako prepričan v svojo odločitev. Je bilo morda nasilje Temnih le ponesrečen poskus komunikacije, ker se človeštvu drugače niso znali približati? So bili res pripravljeni s svojimi nadnaravnimi sposobnostmi pomagati, da se površje planeta zopet poseli? Kdo sploh so bili in od kod so prišli? So nezemljani? Biološki poskus izpred vojne? Je res zakrivil kataklizmo, podobno oni, ki je ljudi prisilila, da kot podgane živijo pod zemljo? Krivda za morebitno iztrebljenje celotne življenjske vrste Artjoma žre bolj in bolj. Ko neki izvidnik na površju ugleda domnevno preživelo temno bitje, je kajpak prvi kandidat ... da pospravi še tega. Vsaj tak je ukaz z vrha.
Izkaže se, da je ena od teh čudnih zverinic res preživela atomsko eksplozijo. In da je še otrok. Toda preden se Artjom uspe zediniti, ali naj jo pihne ali pa se upre nadrejenim, oba ujamejo soldati neonacistične frakcije Četrti rajh. S pomočjo agenta komunistične Rdeče linije junaku uspe pobegniti in začne se krvava pot skozi železniške tunele v iskanju Temnega. V iskanju Artjomove odrešitve za zločin, ki mu leži na duši. In nemara odrešitve človeštva.

Vojna se ne spremeni

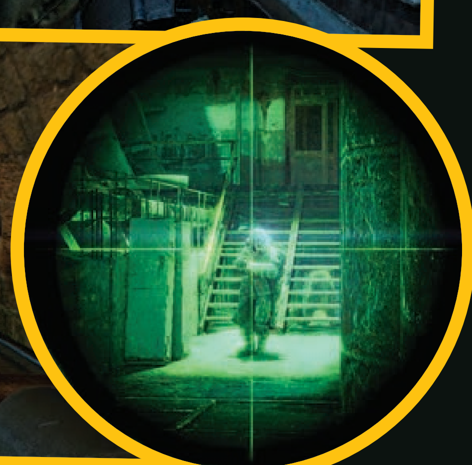
Naš junak po dogodkih iz predhodnika ni več zelen pritepenec, marveč izkušen specialec – ranger. Vseeno pa ga lov na tujsko bitje vrže v situacije, ki mu obrnejo želodec. V postojanki Četrtega rajha vdre v koncentracijsko taborišče, kjer shirani zaporniki čakajo, da jih bodo zaplinili. Prvi so na vrsti tisti, ki so zaradi sevanja mutirali, ker z volčjo lobanjo pač ne zadoščajo arijskemu stereotipu.
Pri tardečih je bolje, a le na videz. Artjom se tamkaj zaplete v izdajstev polni boj za oblast, kjer največje figure ne izbirajo sredstev in so na človeški šahovnici pripravljene žrtvovati neomejeno število kmetov. Tudi ko je človeštvo na robu izumrtja in se komaj prebija iz dneva v dan, ne more iz svoje kože. Povsod so vzniknili centri moči, ki bodo šli v želji po oblasti in prevladi svoje ideologije čez trupla. Veliko trupel. Temni so bili v primerjavi s tem videti nenavadno enotni in složni, si misli Artjom. On pa jih je žive skuril.


Izročilo pravi, da so na center Moskve vrgli nevtronsko bombo, ki s sevanjem skuri živa bitja, stavb pa ne. Zato Rdeči trg in Vasilij Blaženi še stojita.


Sekvenc, v katerih se greš tekmovanje v strmenju s pošastki, je ogromno. Za odtenek preveč je tudi s tem povezanih enoprstnih QTEjev.


Nekateri šefi, kamor spada tudi oklepni vlak, zahtevajo samosvoje pristope. Enega lahko celo pustiš pri življenju!


Kdo bo potečnaril, da te del časa soborci kolofdjutijevsko vodijo za roko. A samotnega potepanja je veliko.



Dogajanje se odstira v dialogih ljudi, ki jih srečuješ ob pohajkovanju skozi naselbine. Na primer Benetke, ki stojijo v predelu poplavljenih tunelov in so menda ime dobile po enem od mest v starem svetu izpred vojne. Najdeš novi Bolšoj teater, ki je v ciničnem preokretu daleč od nekdanje visoke umetnosti, saj prireja varietejske šove z napol slečenimi ženščeti. Edini še živeči umetnostni kritik berači pred vhodom.

Naletiš na očeta, ki hčerko miri, da bo vse v redu, čeprav sta v karanteni, okužena s kugo, ki terja petindevetdesetodstotno smrtnost. Na rekruta, ki fanatično dela sklece, da bo "močan in laže bežal pred mutanti." Na delavce, ki pod umetno svetlobo gojijo uborno rastlinje in redijo prašiče. Zaletavaš se v pijančke, mečeš denar striptizetam in odganjaš dilerje drog, ki jih je dovolj na vsakem koraku. Človeške enklave v Metru so oživljen slikarski naturalizem z vso bedo in trpkostjo vred. Vojna, ki ima namesto specialcev iz Call of Dutyjev vdove in sirote padlih vojakov.

Greznica

Zunaj naselbin je še mnogo huje. Predori in jame Metra so en velik sekret blata, žuželk, divjega rastlinja, rjastih ostankov civilizacije in kadavrov. Nenormalnega števila kadavrov. Last Light te na vsakem koraku opominja, da je šel svet skozi eno apokalipso in da je sredi druge. Tvoja pot je tlakovana z okostji družin, ki so še vedno objeta, nagnitimi trupli in strjeno krvjo. Kjer ni človeških ostankov, so bolj ali manj živi monstrumi vseh sort, od kosmatih do pajkovskih. Kdor se boji žuželk ali gnusob nasploh, bo ob Last Lightu trpel, saj je izdelek poln gravža.

Najraje te napade iz pajčevinastih zapredkov ali teme. Veliko se namreč potepaš po prostorih, ki svetlobe niso videla že od nastanka. S seboj imaš sicer vseskozi baterijsko svetilko, toda vsake toliko jo je treba ročno napolniti z dinamom in sem ter tja ti jo žarčenje kratkomalo ugasne. Tedaj ostaneš z vžigalnikom in predse uperjeno dvocevko, srepo bolščeč v temo. Iz nje uhajajo predirni zvoki lomastenja, renčanja in krikov tistih, ki niso bili tako srečni kot ti. Čez čas najdeš infrardeča očala na nočno gledanje, ki postanejo tvoj najzvestejši prijatelj. Štorija zase je površje. Tamkaj moraš imeti vseskozi na obrazu dihalno masko in si jo ročno brisati, ko jo pošpricaš s krvjo. Njeni filtri se izrabljajo, zato na terenu iščeš nove, sicer se slejkoprej zgrudiš in te vzame divjina.

In to kakšna divjina! Če okolica v S.T.A.L.K.E.R.ju povzroča nelagodje s sivino in lažno tihoto, je pokrajina v Metru izrazito moreča. Dihati se ne da, vseskozi so nevihte, pošastkov je kot suhe trave. To ni prostor, kjer bi človek preživel. Kolikor uspeš poraziskovati, se ti odprejo monumentalni prizori uničenja, tudi na nekaj prepoznavnih lokacijah, kot je Rdeči trg. 4A so spet dokazali, da lahko studio uleti od nikoder, napravi odličen grafični pogon in ga še odličneje izrabi. Svet Metra je zanj kot rojen.

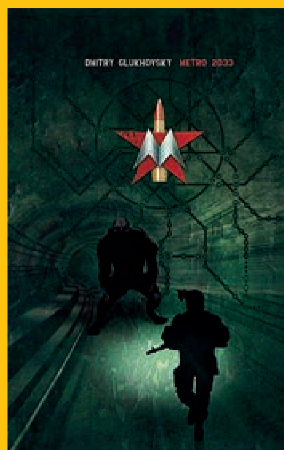
Mrtvaški ples

Vse to ti Last Light servira osredotočeno, saj ne gre za svobodnjaško igro, kot je S.T.A.L.K.E.R., marveč za bolj linearno streljanko. Je pa v nasprotju s Call of Dutyji veliko krajših stranpoti, zato bodo raziskovalci prišli na svoj račun. V takih kotičkih te čaka mnogo priboljškov, pa tudi kak skrit monstrum. Ali pet njih. Polastiti se hočeš vsega, kar leži na tleh, kajti z zalogami igra ne razmetava. Zato pa ti razmečeš obilo streliva v ksihte sovragom, ko se pojavijo. Kot v 2033 lahko v puške vlagaš posebne, močnejše vojaške naboje, ki pa so hkrati glavna valuta. Kar pomeni, da v šefe dobesedno strelјaš denar.

Boj se močno razlikuje glede na to, ali srečaš človeške ali manj človeške nasprotnike. Prvi so pripadniki sovražnih frakcij in banditi. Opremljeni so podobno kot ti, kar pomeni zbir avtomatskih in polavtomatskih pušk, šibrenic in pištol. Pogrešal pa sem eksotična in težja orožja. Med krepeli najdeš v bistvu le pihalnike na stisnjen zrak, ki pošiljajo puščice ali kovinske kroglice. Precej so mi manjkali plamenometalci, ki jih tovorijo nekateri stražarji v mestih, v akciji jih pa skorajda ne vidiš. Ter eksplozivne naprave nasploh, saj metalcev granat in raket ni. Lučaš le doma napravljene bombe in postavljaš usmerne mine.

IGRA PO KNJIGI?

Da je serija Metro napravljena po romanih ruskega pisca Dmitryja Glukhovskega, si že slišal, kajti v Jokerju 226 smo imeli z njim intervju. Če ga še nisi prebral in nimaš pri roki Jokerja, hop na stranko pod številko 9747. Enica je dokaj vestno napravljena po prvem romanu, Metro 2033. Zato bi kdo pričakoval, da gre Last Light po črkah drugega, Metro 2034, pa ni tako. Dogodki v igri in romanu se skorajda ne križajo, saj papirnata štorija ne govori več o Artjomu, marveč čisto ločeni skupini ljudi iz postaje Sevastopolskaja. Ko nekega dne karavane nenadoma nehajo dovažati hrano in potrebščine, morajo vzeti blato pod noge in dognati, v čem je problem. Namig: ni lepo.



Toda stric Dmitry je za Last Light spisal scenarij. Ker ga je menda prišlo veliko več, kot ga je v igri, ga kani izdati v knjigi Metro 2035. Je pa to malo čudno, ker se dogodki odvijajo v letu 2034. Pozorneži so v Last Lightu našli omembo, da bo bukla izšla decembra. Kot easter egg pa jo lahko celo najdeš, ne pa tudi čitaš.



Skozi zeleni soj nočnogleda boš videl velik del igre, najprej na namerilnikih, potem na očalih. To, ali pa poprimeš za svetilko, ki je srečoma nameščena na orožje.



Fizikalnih anomalij kot v 2033 tokrat ni kaj prida. Zato pa je toliko več drugosortnih nadnaravnosti.



Naenkrat lahko tovoriš tri orožja, ki si jih pri trgovcih z izboljšavami prilagodiš za različne vrste spopadov, od ostrostrelstva do klanja.



V zunanjost zreš skozi steklo maske, ki je s pešajočim filtrom zmerom bolj zarošeno, ti pa vse bolj sopeče dihaš. V boju ti jo lahko celo uničijo.

Novost glede na Metro 2033 je modifikacija krepel. Trgovci ti nanje montirajo namerilnike, večje nabojnike, daljše cevi in podobne izboljšave. Infrardeči daljnogled ali dušilnik znata precej spremeniti tok borbe in ko kateri od falotov ob krepotu odvrže posebno bogato okrancljano puško, od veselja zaplešeš kazačok po svinjariji.
Človeške sovrage najlažje pospraviš z natančnimi streli v glavo, posebej če so dobro oklepljeni. Pri zverjadi pa je drugače. Stvorovje urno premeri razdaljo do tebe in ti skače v fris, preden rečeš: "Sveta pomagavka!" Tam je najbolje poprijeti za avtomatsko šibrenico, ki dela popoln golaž. Raznolikost tarč je pri pošastkih večja kot v Metru 2033, zlasti pri šefih. Pri ljudeh pa bi si želel kakega tipa nasprotnika več.

UKRAJINSKE TEGOBE

Prejšnji mesec, le nekaj dni po tem, ko je Last Light pozlatil, se je oglasil nekdanji THQjev šefe Jason Rubin in navrgel, da možje in žene v ukrajinskem 4A Games ne delajo v kaj prida boljših razmerah, kot so tiste v naselbinah iz igre. Da se soočajo z odklopi elektrike. Da je bilo spričo carine in prepovedi vsako tovorjenje boljše računalniške opreme v Kijev večji podvig od tihotapljenja opija. Da so imeli zaposleni probleme z rusko mafijo. In da so bili tako denarno kot časovno hudo omejeni. Ukrajinci so v odgovoru jeli miriti, da ne živijo pod zemljo, je pa res, da imajo slabše pogoje od zahodnjakov. Zato jih še toliko bolj spoštuješ, saj je režija dogajanja v Last Lightu na ravni tiste v najbolj proslavljenih igričarskih studijih, ki za razvoj zmečejo desetine milijonov evrov. Le pri animaciji sem in tja malce šepa, pa karikirano govorjen ruski naglas bo šel komu v nos. Kaj bi šele nastalo, če bi sami delali utice iz bankovcev? Upam, da bodo imeli v prihodnje toliko sredstev, da bodo uspeli izdelek bolje stestirati in mi ne bo treba nikogar brcniti v piščal.

Po vseh štirih v blatu

V še enem nasprotju z ostalimi premočrtnimi FPSji v Last Lightu nimaš nenehno gnusob v zobeh, saj spretno krmari med akcijo in predahom, tako kot predhodnik. Včasih dvajset minut zgolj kolovratiš po temnih katakombah, kuriš pajčevine in gaziš po dreku v pričakovanju, kdaj boš dobil zver za vrat. In tudi jo – ravno takrat, ko se sprostiš.
Če si pazljiv, se ti mnogokrat ni treba stepsti, saj se lahko mimo dveh tretjin nepridipravov odtihotapiš. Scene imajo bolj ali manj očitne stranske poti, kot so jaški, rovi in skriti prehodi. Če se kak sovrag vseeno postavi na sredo, ga usmrtiš z dušenim orožjem ali vanj zalučaš metalni nož (ti so absurdno premočni). Pssst: koliko ljudi pobiješ, vpliva na to, katerega od koncev si deležen, saj v nasprotju z enico ne moreš več sam izbrati zaključka. Kar je logično – Artjom se mora pošteno spokoriti za genocid.
Žal ravno tiholazenje najbolj razkrije nedodelano umetno pamet nasprotnikov. Tem je življenje pod zemljo očitno udarilo na vid, ker se lahko včasih drgneš obnje, pa te še ne bodo porajtali. Če naletijo na truplo kamerada, bodo sicer zagnali vik in krik in sprožili alarm, po katerem se iz priročnega dvigala ponavadi usujejo posebej oklepljeni soldatje. A ravno tako bodo po minuti besnega iskanja pozabili, da se je karkoli zgodilo, in stoječ na truplu kolega izjavili, da so imeli prisluhe. To ne pomeni, da niso nevarni, kajti če te dobijo v navzkrižni ogenj, si hitro kaput. Toda če izrabiš njihovo neumnost, jih je s headshoti in nožiči skoraj prelahko polagati.

Umobolnica

No, na lahke človeške sovražnike hitro pozabiš, ko te zveri gladko spravijo ob živce. Zamera številka dve: nekatere grozljivo zahojene sekvence, v katerih te naskakujejo mutanti in moraš preživeti, dokler se ne spusti dvigalo / pride ladja / kolegi / karkoli. Prisežem, eno sem ponavljal dvajsetkrat in hotel nekoga brcniti v piščal. Seveda to ne bi bilo tako tečno, če bi si lahko vmes shranil položaj. Pa ga ne moreš, ker Last Light uporablja shranjevalne točke. Ne le, da niso vselej najbolje postavljene, marveč pri takem tipu kvaziraziskovalne igre enostavno ne delujejo. Dostikrat peniš, ker te odprtje vrat vrže v naslednjo stopnjo, ti pa še nisi pregledal prejšnje. Brezveze.
Kak maher me bo gledal postrani in rekel, da z enim strelom puške na dvoje prekolje tri volkodlake naenkrat. Za take ima igra težavnost ranger, ki odpravi grafični vmesnik in poveča smrtnost zadetkov. Ampak, hehe, moral bo plačati pet evrov za spletni nakup. Ne, resno, ranger mode je tako imenovani 'day 1 DLC', tisti najbolj osovraženi tip dolpotegljivih dodatkičev, ki so na voljo že ob splovitvi. Avtorji se branijo, da je tako hotel še THQ in da do izida tega niso imeli časa spremeniti. Jim verjameš?

Luč na koncu predora

Last Light večigralstva nima, skozi drek njegovih predorov pa se pretolčeš v slabih desetih urah. Za posladek je tu peščica samostojnih nalog, ki so bolj za okras. Tisto pravo je Artjomovo potovanje skozi črevesje človeške civilizacije in lastne vesti. Gre za doživetje, ki ga zlepa ne srečaš nikjer drugje. Po udarnosti se mu približa Spec Ops: The Line, le da se odlikuje drugod in nima tako odlično usrane, sovražne in brezupne okolice, kot je tale. Špil bi mirne vesti lahko naslovili Oda greznici in za njegov moto dali Obupaj nad človeštvom! Če ti to količkaj paše, je izkušnja vsem zameram navkljub obvezna.

Aggressor se počuti, kot bi šel z avtomatsko puško čistit izdatno ponečeden sekret.

83 fantastično vzdušje ✔ fenomenalno nagravžna okolica ✔ lepa zbirka gnusob za spodobno tepst ✔ fejst pripoved ✔ odličen videz ✔ neposrečene shranjevalne točke ✖ povprečna umetna pamet ✖ DLC ✖ nedodelano skrivanje ✖ 4A Games / Deep Silver

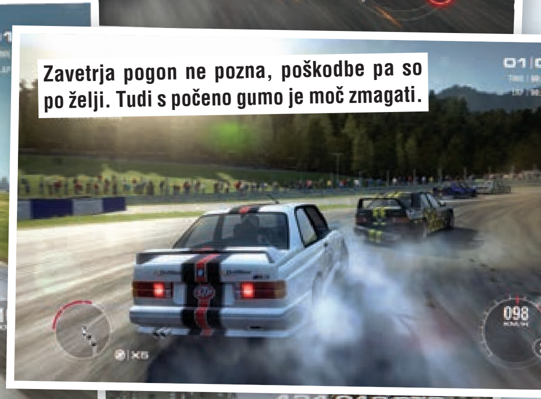
Grid 2

Tale dirkaška igrica je resda na arkadnejši strani premice, vendar ji to ne zbija privlačnosti vožnje. Grid 2 je namreč posrečena kombinacija uživantskega fizikalnega modela, fino speljanih prog in izzivalnih računalniških sotekmovalcev. Iskanje idealne linije skozi poznane zavoje Brands Hatcha, dvoboj na nož po japonskih tougah in lovljenje zadka po dubajski marini znajo narediti volaniziranje hudo vzdušno že v samotarskem načinu, kaj šele proti živim igralcem.


Preden prideš do prve najhujše zverine, je potrebnega veliko furanja z mišičnjaki, golfi, focusi in alfami. Kar je v redu, kajti najhitrejši avtomobili so komaj obvladljivi.


Tale pogled je še najbolj uporaben, čeprav velika, kljunasta havba moti, zlasti ko v njej odseva okolica.


Celozaslonski vidik je žal postavljen na odbijač, torej prenizko. Zakaj ne znajo take elementarnosti narediti netežavne?

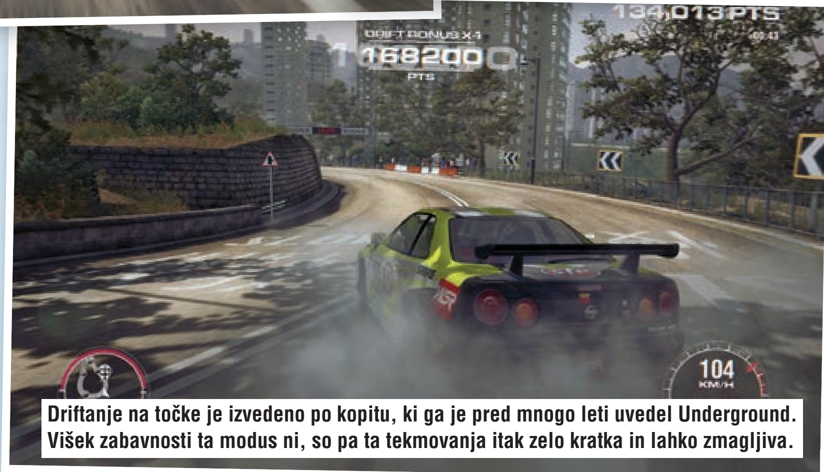

Zavetrja pogon ne pozna, poškodbe pa so po želji. Tudi s počeno gumo je moč zmagati.

Vendar, ampak, toda

Ja, žal je pri Codemasterjih, nekdaj zlatonosnih razvijalcih dirkačin, zadnje čase vselej nek 'vendar'. Uvodoma zapisane besede niso kakšna posebna edinstvenost, saj držijo za vsako visokoproračunsko dirkačino take baže, naj gre za Forzo, Gran Turismo ali Shift, dočim vzdušne, napete trenutke večigralstvo nudi že privzeto. Prinese torej Grid 2 kaj več, premik v zvrsti, posebno izkušnjo, hudo dodelanost? Nak. Pravzaprav ima igra bore malo mesa okoli osnovne dirkaške hrbtenice in vobče skopo vsebino brez leska, zaradi česar bi morala ob boku omenjenih titul stati manj. Pa ne.

Stiškaštvo se prične že pri številu avtomobilov. Malo čez 60 jih je, kar je slaba polovica Shiftovih, devetina Forzinih in še manjši delež GTjevih. Če bi šlo za ekskluzivni cvetober štirikolesnega cirkusa, bi to še spregledal, a ni tako. Nekaj vrhunske žlahtnine je, recimo veyron super sport, koenigsegg agera, pagani huayra, zenvo ST-1, aston martin one-77 in mclaren MP4-12C. Toda ferrarijev, porschejev in lamborghinijev ni, tako kot ne nissana GT-R, formulc in prototipov serije GT. Nadaljnji minus pri dirkalnikih v enoigralstvu je manko mehankarije, tako v smislu nastavitev kot nadgrajevanja. Lahko edino nekam nepotrebno in z nerodnim vmesnikom ličimo šasijo z barvami ter nalepkami in izbiramo platišča, kar je bistveno slabše od Forzinega kičenja. V tej navezi ni prav nikakršnega občudovanja pločevine, kakršnega smo bili deležni v sorodnicah, kaj šele podatkov in opisov posamičnih modelov. Napram konkurenci je avtomobilski del nezadosten.

Da Grid 2 ne vsebuje nobenega niti namignjenega uradnega razreda ali tekmovanja, mu dodatno niža vrednost, čeprav bi DTM, BTCC, JTCC ali GT1 lepo sodili v kontekst. Naslednji primer ohrnosti je odsotnost kabin, ki jih po mnenju razvijalcev baje ne uporablja nihče. Tisti, ki smo uživali v vernem dirkanju izza volana v drugem Shiftu, se s tem ne bomo strinjali. Takisto ni nitra, ki bi ga zavoljo arkadne narave pričakoval. Nadalje kot solo dirkač ne nabiraš nobenih točk za mojstrske poteze, izkušenj ali česarkoli slično naprednega. Pred nami je nejasen grozd različnih dogodkov, katerih rdeča nit so dirke izmišljenega prvenstva WSR. V duhu mreženjskega marketinga so sicer vdelani 'oboževalci', ki jih dobivamo za dobre rezultate, in izzivi sponzorjev. Vendar sta to neosmišljena in robna sestavna dela. Med dogodki bujimo v statično garažo, le na kraju sezone se pokažeta posneta športna komentatorja, ki povesta par navdušenskih stavkov na rovaš razvoja tekmovanja. To sta edina humanoida v špilu, kajti ne sebe, ne šefa moštva ne vidiš. Od zgodbe in osebnosti zatorej ni niti nastavka in pogovori so na nivoju "Choose your car. OK, good choice." Race Driver izpred let se je bolj trudil.



Driftanje na točke je izvedeno po kopitu, ki ga je pred mnogo leti uvedel Underground. Višek zabavnosti ta modus ni, so pa ta tekmovanja itak zelo kratka in lahko zmagljiva.

Ohrnija in predrznost

Naposled se upravičeno vprašaš, kaj pa v Gridu 2 sploh je. So mlačne poškodbe na višji stopnji in previjanje časa nazaj na nižji. Je dober ducat lokacij z več podizvedenkami pist, ki segajo od zaprtih ulic Miamija, Barcelone in Hong Konga prek šestih oficielnih dirkališč tipa Indianapolis, Yas Marina in Red Bull Ring do pokrajinskih cest čez japonsko gričevje ali po Azurni obali. Povprečno in prav nič za dol past, ampak v končni fazi še najmanj problematično. So dirke na čas, ena na ena in driftanje. Še najbolj igro iz (pod)povprečja vleče relativno bogato večigralstvo, ki pa je začuda docela ločeno od puščavništva. V nalinijskem delu nabiraš izkušnje in novce ter negrafično nadgrajuješ moč in hendling. Poleg mnogih načinov udejstvovanja spletni servis Racenet streže tudi z rednimi izzivi, ki dodatno nagrajujejo. Pozdravim še, da se beleži tvoja zaletavost, ki ti more onemogočiti vstop v določene dirke. Po zgledu NFSjevega AutoLoga se dosežki samodejno delijo s prijatelji, vendar je to pri konkurenci izvedeno bolj dopadljivo.

Grid 2 sicer naokoli dobiva precej visoke ocene, češ, da se vozi nadmočno. Kot uvodoma rečeno, je šofiranje okej in z vsakim jakostnim razredom se hitrost zviša. Pretiraval pa s hvaljenjem tega dela ne bi. Navsezadnje je zelo odpustljiva arkada, ki tolerira zaviranje v riti spredaj vozečih in drsanje po ograji skozi ovinek. Pač zabava (tudi) za priložnostne igralce in za par dirk dnevno. Ne pravim, da je igra zanič, le prazna in brezdušna je ter kot izdelek nevredna zahtevane cene 40 evrov.

Pri tem je britanski založnik postavil novo definicijo predrznosti. Ob vnebovpijoče pičli vsebini je takoj ob izidu ponudil štiri plačljive DLCje. Stanejo 4 oziroma 6 evrov po komadu in prinesejo, pazi to, vsak po en avto in nekaj dodatnih inačic obstoječih pist. Za nek ameriški bolid, novo mečko, mclarna in nissana GT-R tako plačaš dodatnih 20 evrov. Spomnimo se: vsi dodatki za Shift 2 za PC so bili zastonj, ravno tako mnogi za GT in Forzo, dočim so plačljivi vsebovali tudi po dvomestno število avtomobilov. Sram jih bilo!

LordFebo obžaluje, da so naslednika legendarne Toce očitno razvili škotsko-ciganski kravatniki.

62 na splošno v redu dirkanje ✔ konkretno večigralstvo ✔ malo vsebine, manko elementov in vsesplošna podhranjenost za tako ceno ✖ Codemasters

Monaco

Monaco je dvignil obilo prahu na neodvisni sceni že pred dvema letoma, ko so ga razglasili za najboljšo igro festivala IDF. Takrat je prehitel celo indie klasiko Super Meat Boy. Zato ni čudno, da ga je ljudstvo željno pričakovalo. Pocketwatch Games pa se niso pustili motiti in so si vzeli čas, da bi naredili dovršen izdelek. Na prvi pogled sicer ni videti tako, saj bi retro podoba bolj sodila na commodore 64. A hitro se zaveš, da gre za navdihnjen umetniški pristop, podložen z močno igralnostjo.

Bojni načrt

Špil je zanimiva arkadna tiholaznica, v kateri moraš s svojim kriminalcem na vsaki stopnji v uživaškem mestu Monaco izvršiti čimbolj popolno kaznivo dejanje. Enkrat je to kraja dokumentov, drugič klasični rop banke, spet tretjič boš skušal rešiti zločinskega kolega iz pripora. Ob tem pa venomer pazil, da te ne zalotijo.

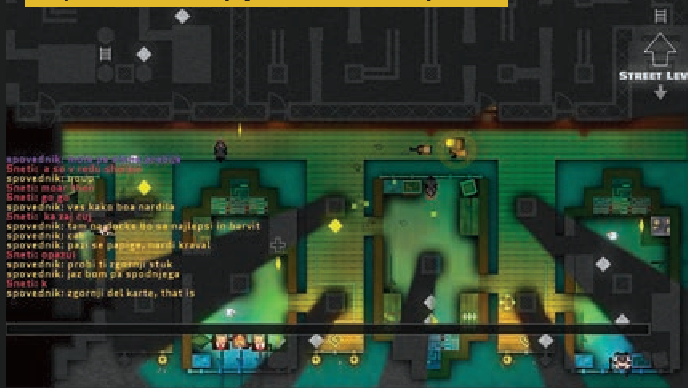


Koncept tihotapljenja po barvitih stopnjah je še bolj poudarjen, ker je prikazano samo vidno polje tvojega lika. Ostanek zaslona je v temi, prekrit z načrtom stavbe.

Brezšivno večigralstvo

Igra loči med samostojnim in spletnim načinom, a ji je vseeno, kako se spopadeš z nastavljenim labirintom. V mnogo preigravaš stopnje, ki jih je v kampanji odklenil gostitelj igre (ta je lahko javna ali zasebna, kolege pa v akcijo vabiš skozi Steamov vmesnik), in skupaj z njim dobivaš nove.

Ravno internetni sodelovalni način je tisti, v katerem špil zasije. Odkrivaš namreč vedno nove možnosti, kako lahko kombinacije likov čimhitreje in spretneje opravijo zadano nalogo. Šele v multiju se izkaže, kako premišljen in vsestransko uravnotežen je Monaco. Da ima vsaka past, vsak čuvaj in čudno postavljen zid svoj namen; to je, nobenemu od igralnih likov ne dati neupravičene prednosti, a hkrati napraviti igranje z vsakim zahtevno in zabavno, četudi se na nalogo odpravi četverica. Med modusoma je le ena pomembna razlika: če eden od likov umre, ga mora nekdo priti oživet, sicer podleže za zmerom. Žal pa je skoraj vsa vsebina namenjena sodelovanju. Fino bi bilo tekmovati s človekom, a je temu za zdaj namenjena le ena, množično oblegana karta. Nadejam se, da bodo dodali še kako.



Samotarsko igranje je sicer dopadljivo, toda akcija s kolegi mu doda novo dimenzijo. Boste šli vsi po isti poti ali vsak s svojega konca? Možnosti je obilo!



Namigi in napotki so simpatično predstavljeni kar na prizorišču samem. Ugledaš jih, ko zakoračiš v sobo. Tako veš, da si na pravi poti.

Samotarski del je razdeljen na dve kampanji: ključavničarjevo in žeparjevo zgodbo. Vsako tvori petnajst nivojev, ki jih povezuje zanikrna štorija. Ta je podana s kratkimi besedilnimi sekvencami pred začetkom vsake stopnje. Z uspešnim dokončanjem le-te se ti odklene naslednja. Pri tem špil ne sitnari z dodatnimi pogoji, le izhod moraš doseči.

Godljo spremljaš v pogledu od zgoraj, vidiš pa tisto, kar je sposoben uzreti tvoj lik. Stebri, omare, zidovi – vse meče senco, dočim zakrite predele orisuje načrt prostora. Zato ne velja pričakovati, da boš roparski podvig izvedel v prvem poskusu. Prostori so posejani z zaklenjenimi vrati, pazniki, ki jih sumljivec takoj zmoti, laserskimi žarki, psi, ki bojda sledijo tvojemu vonju, papigami, ki naredijo kraval, ko prideš v bližino, in civilisti, ki kriče letijo po uniformirance. Praktično nemogoče je, da ne bi vsaj enkrat sprožil alarma. Takrat se lahko le skriješ in upaš, da bo nevarnost minila ali pa brezglavo bežiš. Junaštvo se hitro konča s smrtjo.

V ogib koleričnim izpadom vsaka stopnja nudi vsaj eno pomagalo, na primer dimno bombo, ki te zakrije pred nepovabljenimi očmi, preobleko, orožje ali izvijač, s katerim hipoma izvedeš dejanje, ki sicer traja, na primer odpiranje vrat. V igri, kjer gre za sekunde, je to včasih življenjskega pomena. Toda če dobroto uporabiš, jo lahko obnoviš le z nabiranjem zlatnikov. Kar pomeni še več pasti in možnosti, da te opazijo.

Pisana druščina

Kot vemo iz filmov, vsak tak posel zahteva strokovnjake. V Monacu jih je osem. Kriminalci so sicer vsestranski, toda igra uporablja zanimiv pristop. Vsaka akcija se izvaja določen čas in specialist jo bo opravil dosti hitreje. Ključavničar bo brzel skozi zaklenjena vrata, heker bo onesposobil varnostne sisteme, gospod bo zbujal manj suma. Nekateri imajo dodatno sposobnost – žeparjeva opica samodejno pobira zlatnike in čistilec uspava nič hudega slutečega paznika.

To v praksi pomeni, da ima vsak lik samosvoj način za prehod skozi nivo. Pa tudi, da so eni za določene naloge primernejši od drugih. Pravi hec nastane v kasnejših akcijah, ko se izkaže, da prva, očitna izbira ni bila najboljša, menjati pa likov ne moreš. Če se ti zalomi in umreš, lahko nivo resda nadaljuješ z drugim. A ko ti crknejo štirje, je igre konec. Za nov podvig na dani stopnji so spet na voljo vsi.

Monaco zato že spočetka ni lahek in težavnost z vsako novo stopnjo še naraste. Vseeno pa ostaja na meji, ko veš, da je zahtevano izvedljivo, le pogruntati moraš, kako. A celo najbolj domišljen načrt zna iti po zlu, ker si nekje izgubil drobec sekunde ali napravil korak preveč, nakar te rešijo le urni prsti in bliskovito razmišljanje. V spodbudo ti je spletna lestvica, na kateri vidiš, da maherji z nivojem opravijo v dveh minutah, medtem ko sam sprva potrebuješ desetkrat toliko.



Monaco za 11 evrov na Steamu ali 1200 pik / 15 EUR na Xbox Live Arcade prinaša odlično roparsko zabavo, ki je povsem vredna stroška, zlasti če igraš z drugimi. Za skupinski nakup ponujajo četverček, v katerem je en izvod zastonj. Ne boš sicer postal gospod Ocean, a štirje lopovi so vedno boljši kot en sam.

Pikslasti Quattro hitro vlomi vrata, a se zatakne med podboji. Ni problema, umazano delo tačas opravijo drugi.

86

domišljene stopnje ✔ več poti do rešitve, odvisnih od lika ✔ kul sodelovalni način ✔ brezvezna štorija ✖ PvP s samo eno karto ✖

Pocketwatch Games



Več sto ur igranja! Pogosta marketinška navedba se sliši lepo, toda kaj pomeni? Možgani si zamislijo razgibane, kakovostne ure, kar povežejo z vrednostjo za denar in ta brž zapusti žep. A redki so špili, ki to zmorejo, in tale ne spada mednje.

Šah za novi čas

Eador: Masters of the Broken World, prebarvana in prilagojena inačica nišne indiejanke Eador: Genesis, je strateški naslov z močnim pridihom igranja domišljijskih vlog. Zgleduje se po legendah zvrsti, kot so Heroes of M&M, Disciples in Master of Magic. V vlogi polbožjega bitja od zgoraj gledamo na svet, razdeljen na province, po katerih potezno usmerjamo heroje. Ozemlje trebimo nasprotnikov: življa, ki se podreja pravljičarski domišljiji (barbari, okostnjaki, vampirji, baziliski, kentavri, troli, tudi kak manjši zmaj se najde), in konkurenčnih junakov pod žezlom nam sličnega lorda, ki predseduje aktualni dimenziji. Le-te plavajo v vesolju in jih naskakujemo v poljubnem vrstnem redu, da bi jih združili v rajh. Dotičnega moremo negovati ali se truditi za njegovo uničenje, odvisno od tega, kaj nas prime in s kom se povežemo.
Ko se odločimo za vstop v boj, se preselimo na ločen zaslon. Tvori ga iz ptičje perspektive opazovana mreža šesterokotnih polj, po katerih znova potezno ukazujemo junaku in podanikom. V svoji izmeni jih premaknemo ali napademo, pri čemer ni vseeno, kje stojimo. Drevje nudi zaščito pred lokostrelci, po odprtem gre hitreje, a imamo na riti narisano tarčo, planine ustvarjajo ozka grla, zidovi dajo prednost branilcem. Po uspešno opravljeni bitki aktivno sodelujoči dobijo izkušnje, ki vodijo k nabiranju stopenj in odločanju, katero plat od ponujenih bomo izbrali.

Dobrota je sirota

Polno dela je tudi izven bitk. Denar, ki ga dajejo nadzorovana območja, vlagamo razvoj osrednjega gradu s pripadajočim mestom. Bajte izdelujejo orožja, krepijo obrambo, omogočajo izdelavo zgradb v provincah in dajo pravico do različnih soldatov, od kopjanikov in pračarjev do šamanov ter zdravilcev. Prav tako so važne surovine iz občin, od zlata in draguljev do lesa ter železa, ki naredijo določene zgradbe cenejše ali jih sploh omogočijo. Sredstva so omejena in pri plezanju po tehnološkem drevesu si z odločitvami odpiramo ter zapiramo poti, kar se odrazi pri selitvi v drug svet. Tam začnemo z novo armado, vendar nam odkrito ostane.
Do sem ti je že postalo jasno, da Eador rusko-ukrajinskih razvijalcev Snowbird ni poenostavljen. To je izdelek s sedemdesetimi enotami za najetje ... štirimi vrstami junakov (commander, mage, scout, warrior), ki se razlikujejo po lastnih veščinah, številu enot, vplivu nanje in sposobnostih izven bojev ... gromozansko zalogo orožij ter urokov ... in številnimi naključnimi dogodki, kot so punti, odkritja grobnic in obiski pošasti. Ni pravih kvestov kot v Heroes, marveč je udejstvovanje bolj podobno Civilizaciji s frpjskimi popadki. Moč je skleniti zavezništva s pravljičnimi rasami in marsikaj je odvisno od tvoje karme, ki nastaja na podlagi odločitev. Upornike lahko denimo pobiješ in bolj kot si neizprosen, bolj bodo ljudje godrnjali, a imel boš novce in mnogo soldatov. Ter obratno. Vse to botruje špehatemu igralnemu času, ki se začne pri par desetih urah in se konča kdo ve kdaj. Priciniš lahko tudi ločene spopade z umetno pametjo ali slabo obiskan spletni multi.

'Broken', zares

Zaljubljenci v stare naslove te baže, ki so jih modernizirankе tipa Heroes VI in King's Bounty pustile na cedilu, bodo na Steamu 19 evrov odšteli že zato, da se bodo h koreninam vrnili v pisani, lični podobi. Vendar je prav oklepanje izročila Eadorjeva hiba, saj vztraja tudi pri neprijetnostih. Le na najnižji od kar sedmih težavnosti te ne bodo nadlegovali tolovaji, ki te posilijo ob najmanjši napaki. Vojaška taktika je sicer kljub nekam zaspanim bojiščem in krvoločni, a strateško kilavi umetni pameti obvezna. Še več pa šteje gola nabildanost, ki jo pridobiš v stotinah enoličnih dvobojev s standardnimi sovražniki. Položaj se resda samodejno shranjuje, toda naporno se je ubadati z napačnimi napovedmi izidov obračunov, pretirano občutljivostjo heroja na napade z razdalje in hrošči. Teh je bilo ob splovitvi obilo in celo po več zaplatah Eador ostaja nekoliko škripav. Vklopiš lahko tudi samodejni boj, a od igre nato ostane bore malo.
V osnovi je špil dobrodošlo kompleksen, kar bo pri nekaterih odtehtalo težave, in znabiti bodo s popravki še veliko uredili. A zazdaj se je treba pripraviti na marsikaj, med drugim na čudaški vmesnik, od mrtvih vstajajoče sovražne heroje, razpotegnjeno brskanje po stranskih lokacijah, ki je podlaga za navadno duhamorno tlako, ter mukotrpno počasno nabiranje izkušenj, ki se pri podanikih komaj kaj odrazijo. Dolgo dolgo bildam svojega lokostrelca, nakar mi ga nek brezzvezen vrač čez tričetrt zaslona ubije v enem šusu. In potem? Ja nič, obuka novega. Ne pozabi: več sto ur igranja!

***Sneti** počitnikuje na otokih sredi vsemirja. Ruskih turistov je veliko in občasno ga prime, da bi se pognal čez rob.*

66 solidna, kompleksna osnova ✔ dobre ideje ✔ lepa ✔ tlačansko razvlečena ✖ nesmiselno zajebana ✖ tehnične in izvedbene težave ✖ Snowbird Studios





Spodaj sta prizora iz boja, v katerem junak za razliko od Heroes sodeluje, desno pa je raziskovanje karte. Ta je razdeljena na nepravilna polja z naselbinami, surovinami in votlinami za grind.





Wargame: AirLand Battle

Ko so junija 1944 zahodni zavezniki z izkrcanjem v Normandiji vdrli v Francijo, so jim nasproti stale slovite nemške oklepne divizije, v katerih je bil en tank panther vreden pet ameriških shermanov. Toda to silno moč je strlo nebo, kjer so vladali zavezniški jurišniki typhoon in thunderbolt. Triindvajset let pozneje, junija 1967, so Izraelci na začetku šestdnevne vojne v drznem letalskem napadu uničili večino arabskih zračnih sil še na tleh, kar je bilo ključno za uspeh. Januarja 1991 pa je zavezniška koalicija iraško operacijo Puščavski vihar začela s silovito bombniško kampanjo. Vidiš vzorec? Prevlada v zraku je eden najpomembnejših dejavnikov modernih spopadov, kajti ko te sovrag lahko neovirano boksa od zgoraj, si nasrkal. Kljub temu lanska hladnovojna realnočasovka Wargame: European Escalation (J225, 83) z izjemo helikopterjev ni imela letalskih sil. To je bila ena od zamer, ki jo Francozi pri studiu Eugen odpravljajo z nadaljevanjem AirLand Battle.

Iz zraka in kopnega

Ime izvira iz ameriške doktrine iz osemdesetih let za vojno v Evropi, če bi se jeklene kolone Varšavskega pakta pričele valiti izza železne zavese. Predvideva sodelovanje kopnih in zračnih sil, s katerim bi sovražnika hkrati napadli na več mestih po globini bojišča. Igra sledi tej zamisli, kajti sočasno ukazuješ pehoti in tankom ter pošiljaš lovce nad sovražne helikopterje in bombnike.

Vojaštvo izhaja iz sedemdesetih ter osemdesetih let in je lušten spoj starin iz obdobja kmalu po drugi svetovni in modernih bojnih strojev, kakršne gledaš v poročilih na televiziji. To pomeni, da ob sovjetskih tankih T-72 rožljajo oklepniki z nevarnimi protioklepnimi raketami konkurs, katerih izdajalske vlečke ledenijo kri. Da med enotami za podporo najdeš tako topniško vozilo gepard kot raketnega rolanda 2, kakršnega ima slovenska vojska. In da bombniki iz lufta spuščajo zloglasne lasersko vodljive bombe paveway in dobri stari napalm. Kdor se slini ob vojaških dokumentarcih, ga bo od navdušenja konec.

Lastnosti enot sicer niso zgodovinsko natančne, a so verodostojne in vlogam ustrezne, zato se s tankom ne boš šel protiletalca. Kar 828 jih šteje spisek in so porazdeljene med dvanajst strani. Osem jih poznamo iz European Escalationa: na strani vzhodnega bloka Sovjetsko zvezo, Poljsko, Čehoslovaško in Vzhodno Nemčijo, na strani Nata pa Združene države, Veliko Britanijo, Francijo in Zahodno Nemčijo. Štiri so novinke s severa: Danska, Švedska, Norveška in Kanada.

Asi iz rokava

AirLand Battle je v prvi vrsti večigralska igra in ima zanimiv način, kako do opisanega arzenala dostopaš. Tako v spletne boje kot v ločene bitke (skirmish) se podaš s 'kupčkom' enot, ki jih lahko prikličeš na bojišče. Pri njegovem sestavljanju pa ni malo dilem, saj ti na določen način organiziran kupček 'kart' zagotavlja bonuse. Lahko se na primer odločiš za sestav zgolj ene od držav, s čimer dobiš prototipne enote, kot je tank MBT-70. Po drugi plati pa ima vsak narod luknje v arzenalu – zahodnim Nemcem kritično manjkajo letalske sile, ki jih imajo Američani s svojimi F-16tkami in F-15tkami na pretek. Drugi bonus dosežeš, če zgradiš osredotočeno silo, recimo divizijo za oklepne desante. Ta je še bolj omejena v repertoarju, a so njeni člani bolj izkušeni. Spet tretja možnost je časovno opredeljen zbir, denimo iz šestdesetih let prejšnjega


AirLand Battle je realnočasovka s klasičnim upravljanjem od zgoraj, v kateri po bojišču rožljajo imenitni bojni stroji iz hladne vojne. Tudi avioni.


Letala kupuješ enako kot kopne enote, le da gredo v letališče izven karte (meni v levem spodnjem kotu) in čakajo, da jim zaukažeš napad.



To je potezna karta Skandinavije. Na morju vidiš skupine letalonosilk, ki omogočijo več strateških ukrepov. Sovražne napadaš s podmornicami.



V izdelovalniku pokcev bi človek preživel cele popoldneve. Spisek opreme je glede na EE močno razširjen ne le v zraku, marveč tudi na kopnem.


Pehota se po novem v pozidanih predelih znajde odlično. Izbezati en sam vkopan protioklepni vod zna biti zatežena naloga, če nimaš lastnih pešakov.



Vsaka enota ima takole tabelo lastnosti, ob kateri se bo začetnik zdrznil. A piflanje statistik na pamet nima smisla, saj največ pomeni preizkus orožij v akciji. Najbolje vseh 828.

stoletja, koder imaš lahko množico slabših tankov in skušaš z njimi preplaviti modernejšo vojsko. Lahko pa vse te bonuse vržeš stran in napraviš kombiniran sestav v okviru zahodnega ali vzhodnega bloka.

Grajenje decka je kot pri večini takih sistemov igra v malem in poskrbi za to, da ob vstopu v partijo na liniji nikdar ne veš, kaj bo proti tebi poslal nasprotnik. Zna biti grdo, če te zaloti z močno zračno komponento, tebi pa šepa ravno protiletalska obramba. Zato je vsak boj nohtegrizen, izvidovanje pa še pomembnejše, saj si izgub ne smeš privoščiti. Razlog za pestovanje soldatov ni le v tem, da se z izkušnjami krepijo. Če ti jih nasprotnik uniči, profitira, saj dobi zmagovalne točke. Ko jih zbere dovolj, slavi. Ne le v večigralstvu, tudi v samotarski kampanji.

OGENJ!

Se potemtakem na bojišču vsi držijo na svojem koncu, ker si jih nihče ne upa dobiti po nosu? Niti ne, ker zmaga vendarle terja širjenje. Karte so razdeljene na cone, ki jih moraš zasesti s posebnimi poveljniškimi enotami. To pospeši pritekanje surovinskih točk, s katerimi na fronto prikličeš okrepitve. Z večjim nadzorom nad območjem lahko torej izvajaš večje kombinirane napade, kar v AirLand Battlu pomeni največ.

Modernejši bojni sistemi so zelo osredotočeni in če se topništvo znajde samo iz oči v oči s sovražno pehoto, rezultat ni za nedolžne oči. Zato vsako napako v bojnem sestavu drago plačaš. Si pozabil na lovsko stražo v zraku? Le nekaj sekund nezbranosti je dovolj, da ti kak F-117 vrže bombo tja, kjer najbolj boli. Prostora za izigravanje nasprotnika imaš, kolikor hočeš.

Ko se bitke razvijejo v nalet oklepnih kolon, je kovinski pokol brutalen. Granate letijo, alarmi trobijo. Priča si prizorom kot iz vojnih filmov, kajti zadetki ponavadi najprej kritično poškodujejo kak modul vozila, denimo optiko ali stabilizator topa. Komandant se dere, ti pa mrzlično iščeš knof za dimno zaveso ... In tudi če soldatje preživijo nalet, so običajno pretreseni. Skladno s padajočo moralo jim kleca natančnost in naposled jo lahko celo ucvrejo. Takih fines je dosti in bodo vojskovodje spravljale v manično hihitanje. Vendar pa AirLand Battle iz tega razloga zahteva dosti privajanja. V pomoč je pet uvajalnih nalog, nakar se je najbolje lotiti kampanje.

Severni sij

Ta je postavljena v Skandinavijo, zgodovinsko eno bolj kočljivih con v hladni vojni. Ob mogočem pat položaju v centralni Evropi se je namreč predvidevalo, da se bo vojna nadaljevala na goratem polotoku. Štiri take scenarije iz osemdesetih preigrava AirLand Battle.

A če je European Escalation večidel fural skriptano kampanjo, je tu drugačna. Eugen Systems so skušali uprizoriti strateško vojskovanje v namizniškem slogu, zato opazuješ potezno karto severnjaških dežel, podobno kot v Total Waru. Ozemlje je razdeljeno na province, med katerimi vsak korak, ki predstavlja po en dan, potujejo divizije. Ko se srečata sovražni, nastopi realnočasovna bitka v stilu skirmisha, a z nekaj hakeljci. Surovine in zmagovalne točke so odvisne od spočitosti in morale divizij. Bitke so omejene na dvajset minut, kar je resnici na ljubo kakih deset minut premalo. Toda po drugi plati je realistično, saj se znaten delež srečanj konča brez zmagovalca! V takem primeru se nadaljuje naslednji korak, z vse bolj izmučenimi silami. Sleherni dan na fronto prihajajo okrepitve, posežeš pa lahko tudi po katerem od strateških ukrepov. Ni ga čez kemični napad, če si Rus.

Bitk v strateškem modusu ne moreš razrešiti samodejno, kar pa te prisili, da se na bojišču odrežeš bolje. Na srečo se zaradi tega dogodki ne razvlečejo v nedogled, saj zakoličeni cilji slejkoprej določijo zmagovalca. Večja težava je dejstvo, da so deli kampanje sestavljeni iz skirmishev in nimajo samosvojih ozemelj s cilji. Premorejo sicer zbirko naključnih dogodkov, ki jih razgibajo. Toda avtorji bi se lahko bolj potrudili in postregli z večjo globino ter več nalogami. Tudi računalniški nasprotnik je nestanoviten: zna izkoristiti luknje v obrambi in napadati najšibkejše province, a z njim načeloma nimaš ogromnih težav. Drugače je, če na drugo stran postaviš človeka. Ja, tudi to se da. Sem že omenil, da je AirLand Battle prvenstveno za v mnogo?

***Aggressor** se odpravi v deželo blontnih bab, a naleti na kosmate Ruse.*

84

globoka, razgibana, nepredvidljiva igra ✔ udarno spopadanje ✔ gigantski nalinijski boji ✔ ultra-gigantska zbirka orožja ✔ nadzor še vedno ni idealen ✖ kampanja v solo je tako-tako ✖ njive ✖

Eugen/ Focus Home

Poljedelstvo v drugo

Igra tako ali tako terja obvezni vpis v Eugenove strežnike, nakar te že v menijih pričaka čebljanje z igralci. Boje lahko enostavno organiziraš do velikosti pet na pet in sedmerica kart jim je več kot dorasla, saj nudi obilico prostora za obkoljevalne manevre. Če hočeš, lahko vanje nabašeš računalniške poveljnike, ki so več kot dovolj agresivni, da te ob napakah zmeljejo. Bentim pak nad dvojim. Karte so glede na predhodnika bolj valovite in njihova ploščatost ni več očitek. A še vedno zreš v raznobarvne odtenke rjavih in zelenih njiv. Na Švedskem smo, zaboga, lahko bi bil kje sneg (kar bi zahtevalo drugačno obnašanje enot, ampak okej). No, osebno me še bolj moti, da spet niso docela uredili upravljanja enot. Po novem lahko formaciji ukažeš, naj se razširi, ali tanke pošlješ v ritenski umik. Toda od naslova, ki tako slikovito in dobro ponazori modernejše vojaško spopadanje, bi si želel več. Na primer toleranco izgub, po kateri se formacija samodejno umakne. Ob večjih spopadih je vojaštva na bojišču toliko, da hitro na koga pozabiš, in tečno je, ko zgruntaš, da si izgubil vod tankov, ker se ti je zagozdil v jarku. Avtorji pravijo, da je manko fokusa na žokanju posameznih tankcev načrten, saj niso hoteli napraviti Starcrafta. To jim je uspelo in pameten poveljnik ima res prednost pred hitroprstim. A to ni izgovor za pomanjkljiv nadzor.

Eugen je tako, če štejem še R.U.S.E, že tretjič napravil igro, ki jo je imenitno opazovati tako od blizu kot daleč, a je ukazovanje enotam napor. Povrhu kiksov ne moreš popraviti z nalaganjem položaja, saj obstaja le samodejno shranjevanje po bitki. To kanijo olajšati v obližu z ročnim beleženjem položaja, a vseeno bi jih zaprl bi jih v oklepnik in po njem močno tolkel s palico, kajti špil je drugače zelo dober!

FESTER MUDD – E1: A FISTFUL OF POCKET LINT

Kmetavz Fester je preprost človek. Vse, kar potrebuje, sta skodela fižola in Marta, h kateri se stisne vsako noč. A nekega dne prejme nenavadno pismo od brata, ki ga že lep čas ni videl. Zato zajaha Marto in odkljusa čez prerijo v tipično divjezahodno mestece. Tam prvo polovico dogodivščine išče način, kako priti v bar, nakar enako dolgo pridobiva pištolo. Nujno jo potrebuje, da gre po bratovih stopinjah. Vmes ponaredi osebno izkaznico, premaga pivskega prvaka, ujame prdečo ribo in z njo prežene veverico. Tipična pustolovščina, skratka.



● **Festerjeve prigode so odlične za vse lucasfilmske nostalgike. Priporočam, vendar za božjo voljo, ne igrajte po rešitvi!**

Vseeno špil izstopa. Najprej po videzu, kajti narejen je po zgledu zlatodobnih Lucasovih avantur. To pomeni prehistorično ločljivost 320 x 200 in takisto arhaičen vmesnik z devetimi ukazi, ki nima nikakršne prednosti v primerjavi s sodobnim z enim kazalcem. Kak mlajši igralec bo zavoljo tega gotovo vihal nos, ampak ti itak ne marajo za to zvrst. Kdor pa je svojo gejmersko kariero pričel v pustolovski suknji, se nad pristopom ne bo zmrdoval. Pravzaprav bo nostalgično navdušen, kajti Festerjeve prigode so sestavljene kakovostno in ne bom dosti pretiraval, če jih označim za kavbojski Monkey Island.
Resda igra ni presežek in je brez naprednih ugank, kakršne so tiste z več liki in časoplovi. Ravno tako ni domislic v slogu nepozabnih Guybrushevih sabljaških dvobojev. Tudi ni omembe vredne večrešljivosti in prenekateri legitimni macgyverjevski poskus da generičen komentar jalovosti. A četudi igra ne dosega utopičnih idealov, gre za izredno privlačno, tekočo in nepremočrtno pustolovščino. Ker se odvija le v enem kraju, katerega večina lokacij je hitro dosegljivih, ni ujeta v premočrtno zaporedje problemov. V vsakem



● **Fester pride v mesto praznih žepov, a kmalu so njegovi žepi polni najdenih in 'izposojenih' reči. Brez slabe vesti pijancu izpuli zlat zob.**

trenutku imamo pred seboj mnogo ovir, kvestov in ugank ter polno malho raznovrstnih predmetov za dovolj posrečene kombinacije. Predvsem pa je zgodba sproščena in humorna – kot v Opičjem otoku.
Finski avtorji pravijo, da bo Festerjev podvig trilogija. Prva epizoda, ki sem jo brez rešitve končal v treh dvournih seansah, se konča z viscem, tako da mora nadaljevanje prispeti čimprej. Upam, da bo, kajti prodaja ni najboljša. To pripisujem ceni 10 evrov na poglavje, kar je ipak nekam drago, saj igra nima niti govora. Je pa res, da je za mobilije izdelek v celoti zastonj, le rokovanje je tam bolj zoprno. ***LordFebo***
Replay Games ● 10 EUR

HEROES VI: SHADES OF DARKNESS

Za razliko od dveh preteklih DLCjev, gusarskih Pirates of the Savage Sea in čarodejskega Danse Macabre, so Sivine večji dodatek, dobavljiv celo na ploščku. Kampanji sta namreč dve in vključeno je novo, šesto mesto Dungeon s pripadajočimi beštijami ter bajtami. Frišna stran, s katero odigramo eno epizodo, so temni vilini, ki sledijo folklori iz petega dela o sprijenih ošpičenouhcih in njihovi navezi z zmajevsko boginjo. *"Vladamo sencam in sence bodo zavladale vsemu."* A od tedanjih bitij sta ostala edinole minotaver in senčni zmaj, medtem ko so ostala nova. Posebej dopadljiva stran ti vilini s svojo vijolično soldatesko nenavadnih lebdečih kreatur niso, saj se zdijo nekam posiljeni. Vendar temeljijo na zahrbtnih in podpasnih potezah, kar jih naredi za močno silo v rokah znalca in zafrknjene nasprotnike v drugi epizodi, kjer se proti njim boriš kot nekromant.



● **Novi herojski podvigi prinašajo tradicionalno barvito pravljično podobo in hitro pritegnejo starega ali svežega igralca. Le težavnost je to pot vprašljiva.**

Karte so razgibane in tradicionalno bogate z artefakti, portali in raznoraznimi stavbami, ki nudijo bonuse vandrajočemu junaku. V povprečju so večje od prejšnjih in imajo zvečine še krtovo etažo. Poleg pestrega glavnega niza kvestov je veliko stranskih, neobveznih nalog. Lik zato naglo napreduje tako v znanjih kot v opremi. Vse to obilje seveda naredi posamezne misije orenk dolge, zlasti če se vseh bojev lotevaš ročno. Na žalost pa je kakor v šestici poudarek na enem junaku, namesto da bi igra spodbujala temeljito izgradnjo več njih. V starih časih, ko je bil razvijalec New World Computing, resda ni bilo takega mnoštva elementov, a skupaj vzeto so bile igre manj osredotočene na en lik in bolj strateške.
Shades imajo tipičen herojski privlak, ki te potezo za potezo drži ob računalniku do štirih zjutraj. Toda vseeno sta ti dve kampanji najbolj zoprni, kar sem jih



● **Vijolični vilini so z nevidnostjo, prvimi zamahi, prežarčenji in udarci na daljavo skorajda nepoštena stran, ako se boriš proti njim.**

kdaj preigral, in preigral sem jih brez števila. Ne ene, ne dveh, temveč mnogo odprav v prvem poskusu tako zavoziš, da jih moraš ponavljati. Celo večkrat in stran hitro vržeš pol noči. To se je prej dogajalo zgolj izjemoma, dočim je tu problem kroničen, saj so kvesti bodisi tempirani, bodisi prideš po nekaj urah do določene točke, ko se tehtnica nepravično in nepovratno prevesi. Nižanje težavnostne stopnje tega ne prepreči. Dober primer je že prva misija, v kateri ne pridobivaš novih enot. S čredami sovražnikov načeloma opraviš z levo nogo, a izgube, dasi minimalne, se seštevajo in v končnem obračunu si hitro prekratek za pet pazantov! Ta nepoštena, slabo dizajnirana in nihajoča težavnost hudo kazi dodatek, ki sicer ni zanič, vendar bi mogel biti boljši. Dodatna cokla je toliksna gomila hroščev, da si je izdelek med ljudstvom prislužil naslov Errors of Might and Magic.
Čeprav so špil izdali v samostojni obliki, je namenjen izključno veteranom, zato se opisa niti nisem trudil približati nepoznavalcem. Imajo pa tisti, ki se z igro oziroma serijo še niso srečali, možnost kupiti kompilacijo Heroes VI Complete Edition, ki vsebuje čisto vse dodatke. S tem dobijo kljub mnogim kritikam še vedno najboljšo potezno pravljično strategijo, ki nudi zanimiv in slikovit raziskovalno-osvajalni del ter globok in izzivalen taktični boj, primeren tako za začetnike kot za zahtevne igralce. ***LordFebo***
Ubisoft ● 20 EUR

ANALOGUE: A HATE STORY

Odvisno – to je beseda, ki jo dostikrat izustim, ko me kdo osebno vpraša, ali je ta in ta igra primerna zanj. Če bi govorila o Analogue, bi jo izrekal na pet sekund. Predvsem zato, ker to ni špil v pravem pomenu besede, marveč pripada nišni zvrsti vizualnih romanov, kjer veliko bereš in malo igraš. In še v njej spada med strukturno preprostejše.
Zanimiva osnova pravi, da si preiskovalec v daljni prihodnosti, ki ga zadolžijo za ogled vesoljske ladje. Ta je izginila pred dolgimi desetletji, a se je zdaj iznenada pojavila. Potniki so mrtvi in vse, kar ti je na razpolago, so delujoče naprave. Med njimi glavni računalnik, v katerem še zmerom obstajata napredni umetnopametni entiteti. Prvoosebno boš čvekal z njima, brskal po dnevniku, ki ga tvori obilica kratkih vpisov, in po kakih petih, šestih urah prišel tajni do dna.
Hate Story ti bo šla tolikanj bolj na živce, kolikor bolj boš od nje terjal klasično igranje, naprednost ali eleganco. Grafika je omejena na par primitivno animiranih likov, izrisanih v japonskem slogu, in na okna s tekstom, skozi katerega se prebijaš s klikanjem na slabo odzivne ikone. Zapisi so razdeljeni na bloke in



● **Od ogromne vesoljske ladje ne vidiš nič, saj si obsojen na sedenje pred takole belimi zasloni z veliko teksta in animirano šjorico za spremljavo.**

ko jih bereš, lahko po tem ali onem vprašaš umetnopametno osebo. Ta ti pove obstransko zgodbo, ti zastavi da/ne vprašanje in občasno odpre pot do novih beležk. A možnost debate z njo dobiš šele, ko zapis že bereš, in ker sta artificielni inteligenci dve, to vodi k dosti klikanja po že prečitanem. Občasno greš v terminalski vmesnik, kjer z vpisovanjem vnaprej določenih ukazov poveljuješ ladijskemu računalniku (to še najbolj spomni na prave avanturistične uganke). In bognedaj, da bi pozabil položaj shranjevati na roko! Na nekaj točkah te lahko sreča smrt in če nisi posnel, hja, takle mamo. Kakšno petindvajseto stoletje neki, bolj dvajseto. S Sierrinim logotipom!
Takisto se ne nadejaj bogato razvejane štorije. Glede na to, kakšne odgovore izbiraš v debatah z Aljema in na katerem mestu kaj storiš v računalniku, je sicer moč doseči več koncev in zamenjati pripovedno nit. A teh ni na pretek in vnovično igranje je bolj stvar osebne želje po kompletiranju vsega, kakor da bi pri tem naletel na kaj bistveno novega.
Se pa igr ..., ee, izdelek z nečim odlikuje, in sicer s tistim, kar je pri vizualnem romanu kljub vsemu najpomembnejše – z zgodbo. Gre za lahkotno znanstveno fantastiko avtorice Christine Love, ki jo zanimajo predvsem osebe in odnosi med njimi. Na ladji se je očitno zgodila tragedija, ob odkrivanju katere te prav mrazi. Po eni strani tedaj, ko z branjem logov odkrivaš, kako so njeni prebivalci korejskega rodu na poti skozi medzvezdja furali patriarhat, se varali in tonili v močvirje medsebojnega preklanja ter slabe rodnosti. Po drugi pa, ko začneš razkrivati, kakšno vlogo sta imeli pri tem umetni potnici Hyun-ae in Muta. Vsaka pripada svoji veliki družini in sta kakor človeka, ki čustvujeta in ju je moč razveseliti ali užaliti.
V kolikšni meri sta podobni Halu iz Odiseje, boš videl sam, če boš Analogue ubodel za 10 evrov na Steamu ali nekaj manj na Ahatestory.com. Odvisno pač od tega, če raje bereš kot igraš. In, jasno, če angleščino razumeš tako dobro, da normalno bereš zahtevnejše leposlovje. Kajti to A Hate Story dejansko je. ***Sneti***
Christine Love ● 10 EUR


Unsent letter 7
2-XC10
Oh So-jin
3/3 year 322
The last time we spoke, I poured wine for you, rather than the usual tea; it seemed as though you needed it. I held you tight while you drank, petting your hair and wiping every tear to drop from those deep, sad eyes.
"He's going to get bored eventually," you had said, and though I tried to comfort you, we both knew it to be true.
"I could try pressuring him to buy you," I had offered. It was our only option, really; if he didn't, you'd simply return to the service of the government, to be rented out to who knows who, and we would never meet again.
Page 1/3
Next page

● **Če ne bereš rad, teci, kakor bi te hotela zgrabiti učiteljica slovenščine! Zapisi so dolgi nekaj takih okvirjev, s klikom levo pa baraš umetno pamet.**

DON'T STARVE

Nikoli ni prav, a ne? Bodisi ima igra prežvečeno idejo, ki skriva zdravo sredico, bodisi se izkaže z izvirno zamislijo, a ima preveč težav, da bi jo bilo moč priporočiti. To velja za Don't Starve, zanimivo preživetveno indiejanko, v katero sem se res hotel zaljubiti, vendar se v trupelsko nevesto pač težko.
'Corpse bride' ne omenjam po naključju, saj skrivenčeni vizuelni slog v rjavkastih barvah močno spomni na filmotvorca Tima Burtona. Tudi smrt je podobno blizu kakor v njegovih izdelkih, kajti Don't Starve z Matildo ne štedi. Brez pojasnil te odloži na rahlo nadnaravnem divjem otoku, kjer moraš preživeti. Oziroma ne stradati. Med trimčkanjem nabiraš jagodičevje in korenje za hrano in travo, pa kamne ter veje za prvo orodje, sekiro. Z njo posekaš drevje, da dobiš polena, ki jih naložiš na ogenj. Ta je bistven, ko pride noč, saj te brez svetlobe ugonobijo nevidne beštije.
Nasploh te igra zmerom potiska k pogibeli. Med vandranjem naletiš na miroljubne kosmatulje, ki jim suneš dreke za pognojitev njive, zlahka pa tudi na napadalne vepre, enooke tenkonožce, morilske čebele in pajke. Slednjim je treba vzeti pajčevino, če hočeš nadaljevati z razvojem, kar pa ni mačji kašelj, saj navalijo nadte kot Zergi v Starcraftu. Naprednih bojnih manevrov ni, zato le besno klikaš ali bežiš.



● **Tako razporejenega drevja, kot je zgoraj, v naravi ni – posadil sem ga s češarki. Strašno sem bio. Spodaj pa strašna zima, ki se je gre upravičeno bati.**



● **Lepo domačijo sem si postavil, hrano pridelujem, žare in latrine imam, pa melerin, če pride kaka beštija na obisk. A naj si omislim še toliko reči, v hišo se ne morem vseliti in vsak dan me čaka izdatna doza klikota.**

Z vlačenjem nove robe na kup in razbijanjem obstoječe si povečuješ domačo grudo, izdeluješ nove reči, od izdatnih obrokov do orožij in oklepov, si polniš shrambo za neogibno zimo in paziš, da ostaneš pri duševnem zdravju. V nasprotnem primeru začneš videvati halucinacijske prikazni, ki ti lahko ravno tako hitro zavdajo. In ko umreš, umreš, izvzemši redke izhode in trike, kot so oltarji in napitki za rezurekt.
Na smrt v Don't Starve nimam pripomb. Pač je treba paziti, kaj počneš, ne biti neumen in pretehtati, če se tveganje splača. Raziskovanje je tako še bolj tesnobno, zlasti ker se dežela vsakič ustvari naključno, tako da se recimo nahajališč zlata ne moreš napiflati. Niti črvin, ki te popeljejo na nove predele, in portalov, ki v peskovniško zastavljeni igri (nastaviš ji lahko vse živo, od količine hrane do trajanja noči in pogostosti monstrumov) poskrbijo za strukturo, ko loviš krovnega nepridiprava.
Ne morem pa mimo strašanskega dolgčasa, ki me prežema vsakič, ko se lotim nove partije. Naj odklenem še toliko novih likov s samosvojimi lastnostmi in 'goljufam' z večanjem prijaznih elementov pri nastavitvah ter naj še tako cenim vzdušje, svobodno pohajkovanje in spreminjajoče se vreme, čakajo me ure duhamornega nabiralništva in upokojensko počasnega raziskovanja nenavadno praznega sveta. Serijsko klikanje po okolici nima Minecraftovega čara, saj ničesar ne izdeluješ na lastno pest, temveč gre za tlako, ki jo prekinjajo adrenalinski trenutki.
Ustvarjalci omenjajo redne nadgradnje vsebine in res so po izidu že dodali novo vrsto okolice, podzemne rove. A ne verjamem, da bodo šli bistveno spreminjati temelje tlačanskega bega od realnosti. Niti, da bodo razširili nabor možnosti, kako vplivati na okolje, ki je zaenkrat nadvse omejen. Vidim recimo čebelnjak, v (nerodnem) inventarju imam vejo in blizu ogenj, toda čebelam ne morem pokaditi z dimom, da bi jih pregnal. Hja, potem me ne bi mogle ugonobiti z dvema pikoma. ***Sneti***
Klei Entertainment ● 14 EUR



NI ODDIHA ZA VOJŠČAKE

Electronic Arts že napada z najavami četrtega Battlefielda, medtem pa je na frontah tretjega še vedno živahno. Vojni reporter Aggressor odpotuje na prizorišča njegovih petih dolpotegljivčkov za nalinijske bojevnike.

Odročni mejni prehod med Iranom in Turkmenistanom stresajo silovite detonacije, ko se udarjajo ameriški marinci in ruska vojska. Med stebri dima vijugajo lovska letala in neki SU-35BM se skuša otresti F/A-18ke za repom. Pilot potegne v strm dvig, skoči iz kabine, privleče iz žepa ročni raketomet RPG-7, sklati zasledovalca, z doskokom v telemarku pristane nazaj v svojem lovcu in neprizadeto odfrči dalje. Tote igrice, čuj.

SVETE VOJNE

Battlefield 3 (Joker 220, 84) množično bojevanje med igralci uprizori kot še noben naslov doslej. Ko ti pogled odnese čez goreče rafinerije, iz katerih vate buta zamolklo grmenje, se zaveš, zakaj je to 'next-gen' igra. Pogon Frostbite 2 navdušujoče izrisuje take prostranosti, da vanje spraviš spopade oklepnih čet in nadnje dvoboje lovskih avionov. Takisto zna podirati zidove stavb in mnogokrat te nasprotnik preseneti z granato v plot, ob katerega se tiščiš, da se omotičen odkobacaš stran.
Vendarle ti zanjo ni treba biti militaristični frik. Tisti, ki doma zbirajo vojaške čutarice, se navsezadnje dudlajo Armo. Pravi tekmec Battlefielda je Call of Duty, četudi ima primerjalno gledano miniaturne in nezrušljive prostore ter je celo brez džipov, kaj šele drugih vozil. Je pa CoD prijaznejši, saj je iskanje iger hitrejše in privajanje lažje, zato je primernejši za nedeljske igralce. Ljudje imajo očitno raje drugo opcijo in so Modern Warfara 3 razgrabili okrog trinajst milijonov kosov zgolj na vsaki od dveh konzol, dočim je BF3 toliko zmogel šele na vseh platformah skupaj. Ima pa Bojišče dvakrat večji uspeh na PCju (2,6 milijona), ki bi moral biti prva izbira. Na televiziji so namreč boji omejeni na 24 igralcev, PC pa pozna 64-članske bitke.
EA je zvestim (več)igralcem ponudil pet DLC-dodatkov s skupaj dvajsetimi kartami in približno toliko vozili ter orožji. Za slehernega hoče na Originu 15 evrov, za vse skupaj v paketu Premium pa 50 (bodi pozoren na občasna znižanja!). S tem žal sledi Activisionu po poti dragih paketov kart, čeprav so ti skupki bogatejši. Izkušnjo občutno nadgradijo, zato jih mora upoštevati vsak, ki se v igro vrača po premoru ali se z Battlefieldom 3 srečuje prvič.



BF3 pozna četverico vlog. Da z njimi postaneš učinkovit, te čaka obilica odklepanja opreme in specializacij nalik perkom v CoD. V DLCjih ni nič drugače!

BACK TO KARKAND

Vrnitev zato, ker so štiri karte in oprema prenešeni iz Battlefielda 2. Res je le, da bodo veterani opazili razlike v detajlih na ozemljih Strike at Karkand, Gulf of Oman, Wake Island 2014 in Sharqi Peninsula. Z izjemo tropskega Waka so vsa prizorišča bolj raznolika kot privzeta iz BF3, saj pokrajina prehaja v urbana središča, na ta način pa se pehotni boj odlično spaja z bobnenjem težje mašinerije. Dodaj dejstvo, da gre za odlično uravnotežene karte, pa dobiš ozemlja, ki so za razred nad izvirnimi.
Po njih se preganjaš z novima terencem in pehotnim transporterjem, zvezda pa je lovski bombnik F-35B z navpičnim vzletanjem in pristajanjem. Zaradi sposobnosti lebdenja lahko v njem izvajaš hujše trike in sredi leta pohodiš ročno. Četrti novinec je počasen viličar, ki so ga Švedi vdelali nalašč zato, da skušajo ljudje z njim zbijati nasprotnike za dosežek. Pojutubaj tozadevne videe, ki so za uscat smešni.



"POČAKAJ, jebenti, da ti zašvasam to kripo skup', pol ključa ti še stran visi!" "Ni časa, junaštvo in slava kličeta!" *FVUŠŠŠ ob zvoku Wagnerjevih Valkir*.

Med deseterico novih orožij najdeš denimo šrotarico jackhammer, večino pa moraš odkleniti skozi nove naloge (assignments), ki so pač še ena veja odklepanja opreme. Karkand nucaš bolj zaradi kart, ki poudarijo vse odličnosti Battlefielda 3. Res nucaš! Navzlic priokusu, da bi bila lahko vsebina že v prvotni igri.

CLOSE QUARTERS

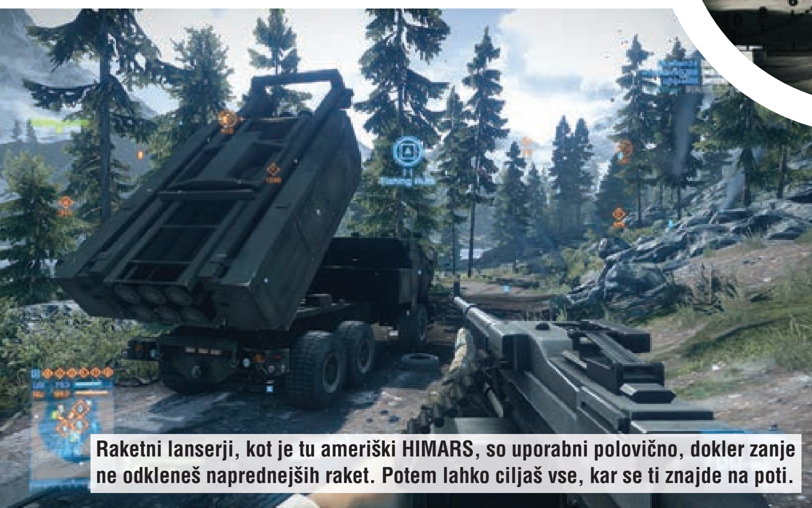
Drugi DLC je od temeljev do strehe napravljen za razkazovanje Frostbitove sposobnosti razstavljanja zidov na prafaktorje. Štiri karte te postavijo v teheransko rezidenco, tovarno, poslovno stavbo in mondeno stanovanje, ti pa jih na novo notranje dekoriraš. Z eksplozivom. No, modusi ostanejo standardni, z izjemo novinca gun master, ki je Counter-Strikov gun game. Vsaka dva fraga dobiš boljše orožje in tako do zadnjega, ki je nož. Prvi, ki uspe sovraga zaštihati, je zmagovalec.


Prisežem: če samo nedolžno pobožaš sprožilnik, se okolica spremeni v sceno iz Matrixovega spopada z vojaki v preddverju. John Woo tule ni sodeloval.

Prostori so glede na prejšnje Battlefieldove izkušnje utesnjeni in pristaši dirjanja s tanki bodo CQ obvozili v širokem loku. Ja, DICE se je tu lotil posnemanja Call of Dutyja. Kako si drznejo, neverniki. A to storijo solidno, saj prav pričujoči dodatkič najbolje pokaže, koliko luknjanje stebrov v resnici pomeni. V CoDjih mehanično dirkaš po hodnikih, tu pa bolj odkruški dirkajo v smeri tvojega frisa. Čisto drugačna izkušnja in pohvalna širitev repertoarja.

ARMORED KILL

Če Close Quarters razdalje krajša, jih Armored Kill veča. Ozemlje Bandar Desert je s petimi kvadratnimi kilometri največje in okoli dvainpolkrat tolikšno kot Caspian Border. Ostala tri ne zaostajajo bistveno, ob čemer sta polarno območje Alborz Mountain in nočno Death Valley še pošteno valoviti.


Raketni lanserji, kot je tu ameriški HIMARS, so uporabni polovično, dokler zanje ne odkleneš naprednejših raket. Potem lahko ciljaš vse, kar se ti znajde na poti.

Po njih se preganjamo s petimi novimi vozili, med njimi s štirikolesnim quad bikom, na katerem lahko pelješ kamerada, ki te zabava z vici. Ali koga ustreli. Fajn je nanj dati eksploziv in ga zakantati v nasprotnika, kar bo jako domače vsem igralcem Bad Companyja 2. Vsaka od strani dobi svojega lovca na tanke, v katerih bolj kot oklep štejeta gibljivost in zvitost, saj z njima ne moreš čelno nad najtežje sovražnike. Nadalje sta zanimiva raketometa, s katerima cilje obstreljuješ od daleč, zbirko novitet pa zaokroža leteča topnjača AC-130, iz katere lahko mitraljiraš tla. Goseničarje je najbolje popeljati na sprehod v novem načinu tank superiority, kjer se množica oklepnikov stepe za eno zastavico. Razen če si alergičen na zvočno opozorilo, da nadte letijo rakete, ker se ga boš naposlušal. Armored Kill je od vseh DLCjev najbolj naphan z vsebino in je obvezen.

AFTERMATH

Kot da Iran ni dovolj nasrkal v kampanji, ga v četrtem paketu opustoši potres apokaliptičnih proporcev. Mesta se spremenijo v kupe ruševin, za katere vemo, da so odličen teren za boj. Kdor je menil, da bo Karkand višek mestnih spopadov, ga bo Aftermath sezul. Panoramo obvladujejo napol podrti bloki in nebotičniki, v katerih se lahko zarediš, v mnogih tudi v višjih nadstropjih! Ker smrt preži od vsepovsod, je to gotovo DLC za veterane. Najizkušenejši bodo počenjali dolge serije pobojev, novinci pa bridko vekali.
Preostala ponudba je v tematskem stilu konca civilizacije. Tri nova vozila so preobraženi terenci in kombiji, na katere so grobo našvasane oklepne plošče, da zadobijo podobo avtekov iz Mad Maxa. Novi igralni način scavenger terja od tebe brskanje za orožji širom karte, saj imaš drugače s seboj le nož, pištolo in eno granato. Pri tem najdeš samostrel, edino novo orožje.


Opustošena pokrajina ponudi resnično raznolike spopade. Nenadna srečanja skupin izza vogala, snajperski dvoboji, helikopterji med nebotičniki ... ni, da ni.

Aftermath je vizuelno gotovo najbolj markanten od opisanih DLCjev in je raj za izkušene ljubitelje dinamičnega pehotnega boja. Malo manj za tankiste, četudi na obronkih ruševin čaka nekaj oklepnikov.

END GAME

Zadnji od razširitev se že malo pozna, da premošča predah do Battlefielda 4, saj ne prinese ničesar posebno samosvojega in ni tematska. Vse štiri karte so pokrajinske, z le sem in tja kako kočuro, slično kot na Kaspijski meji. Zato se pogosto znajdeš iz oči v oči z oklepniki in tiščiš glavo za skale. So pa raznolike, saj sleherna nosi pečat enega od letnih časov. Boj na njih je nepredvidljiv in srdit, saj niso velike in jih je moč hitro premerjati z novimi vojaškimi motornimi kolesi. Tudi nanj lahko prisede soborec in te objame okoli pasu. Če ti je to všeč, se ve. Da je dinamika še hujša, poskrbi spuščanje vozil kar s padalom iz transportnega letala hercules! Med njimi nova terenca s protiletalskim sistemom.
Maherji bodo veseli vrnitve lovljenja zastavic, ki jih lahko prevažaš na mopedu (!), predvsem pa načina air superiority. Ta poteka zgolj v zraku, kjer trčita roja suhojev in efosemnajstk tako na gosto, da si vsakih pet minut priča karambolu. Gre za najenostavnejšo možnost, ko se ti zahoče letalskih dvobojev, in žalostno, da smo morali nanjo čakati do End Gama, saj jo je poznal že BF 1943. Vseeno lahko tale DLC priporočim le največjim zagrizencem. Ti pa ne bo žal, da si ga dobil v Premiumu.


Z izjemo F-35 v Karkandu v dodatkih žal ni drugih frčal. Fejst bi bilo videti kako F-22ko, pa seveda več jurišnikov za napade po tleh. Morda v štirici?



ZA VOGALOM STOJI, JE STAL IN BO STAL AVTOMAT

Ko smo Slovenci spoznali slasti računalnika, smo se v zabaviščne parke in igralnice valili še manj kot prej. A tam nameščeni elektronski igralni avtomati so v svetovnem merilu pomemben gradnik imperija špilov. Sneti si napolni mošnjiček z žetoni in stopi k napravam, ki so jih spremenjene navade in recesija oklestile, toda ne naklestile. Z zanimivimi prijemi se dobro borijo za obstanek, čeprav v nekih drugih, daljnih krajih.

Bilo je koncem devetdesetih v znameniti londonski zgradbi Trocadero blizu Piccadilly Circusa, nekdaj kupleraju za petične, v moderni dobi pa večnadstropnem kraljestvu igranja. Pri prečesavanju tamkajšnjih avtomatov sem naletel na najbolj poželjivega. Segin After Burner v naprednejši verziji s hidravličnim sedežem, ki se giblje v skladu s tvojim usmerjanjem letala. Mogoče se ga spomniš iz filma Terminator 2, kjer se je v njem pred policistom-robotom skrival mladi John Connor.

Ker je After Burner čista arkada, v kateri z F-14 tomcatom maverickovsko streljaš, streljaš in še enkrat streljaš, zna biti to premikanje jako sunkovito. Kmečka pamet mi je zato pravila, naj se ne zajebavam, ker sem se ravnokar nažrl kot veper. A tehnološka privlačnost mašine je bila premočna! Rezultat: po minuti navideznega frčanja sem se bled umaknil v toaleto in komaj zadržal v sebi begosumne čikn mknagce.

Če mi je žal, da sem poln korajžne neumnosti lazil v poskočno kletko? Jasno, da ne. Resda se skorajda ne bi dobro izteklo za moje čižme in ponos, ko bi kozlal sredi angleške prestolnice. Toda sedenje v ritajočem After Burnerju je bilo čez vse adrenalinsko, želodčne neprilike gor ali dol. V svojem domovanju česa takega ne bi mogel izkusiti. In točno to je razlog, zaradi katerega so avtomati od nekdaj tako zanimivi. Ker omogočajo posebna doživetja.



After Burner Climax
After Burnerjeva nova generacija je Climax, ki je v igralnice prišel pred sedmimi leti. Špil, ki so ga dali tudi na playstation 3 in xbox 360, je vsebinsko soliden (opis v Jokerju 202). Posebnost avtomata pa je sedež, po zgledu izvirnika opremljen s servomotorji. V najhudejši izvedenki se trese in giblje v vse smeri glede na premikanje palice, kar botruje ceni 5000 evrov. Manj draga inačica se premika samo levo ter desno, plebejska pa miruje in ima namesto širokokotnega LCDja staromoden, 29-inčen katodni ekran. Zanjo plačaš 'le' tri jurje.

BESEDO-SLOVNI KOT

Slovenska besedna zveza *igralni avtomat* je sprejet prevod izrazov *arcade machine, arcade game* ali *coin-op.* Vse to pomeni napravo, ki je namenjena zabavi in stoji na javnem prostoru. Gre za vse mogoče, od enorokih jackov, kjer z vlečenjem ročice sprožaš vrtenje simbolov, prek fliperjev do naprav, ki omogočajo vodenje klešč za jemanje medvedkov iz kupa smetja. *Coin op* pride iz besed *coin operated*, se pravi stroj, v katerega mečeš kovance. Coin-opi imajo dosti podmnožic in ena od njih so *arcade videogame, video arcade machine* ali *video coin-op*. V slovenščini bi jim lahko dejali avtomatne videoigre oziroma avtomati z videoigrami, njihova značilnost pa je, da elektronika pošilja sliko na zaslon.



Pojasniti velja še besedo *arcade*, arkada. Izvira iz izraza za prostor *amusement arcade*, čemur bi malce nedoločno rekli zabavišče. *Arcade* označuje arkade, torej oboke in stebre, ki so v rednih presledkih nameščeni ob obeh stenah. Na ta način so v igralnicah postavljali avtomate in jih še postavljajo, kar je botrovalo izrazu. Izraz *arkadna igra* torej nima etimološke povezave z akcijo, hitrim dogajanjem in refleksi, marveč le z arhitekturo.

Takojšnji žur

Avtomatni špil mora biti pred vsem ostalim takoj razumljiv, kajti za učenje kompleksnih prijemov, množico igralnih mehanik in spremljanje zgodbe ni časa. Tu si ti, tam je sovražnik, udri po siromaku, ustreli ga, prehiti ga, vse za zmago. Hkrati pa mora globine biti dovolj, da se stranke vračajo. Tudi zato je na avtomatih toliko streljačin, pretepačin in zlasti dirkačin – ker v teh žanrih nemudoma veš, kaj je treba početi, in so dostopni manj spretnim, a omogočajo piljenje spretnosti in odkrivanje pristopov. En krog v Sega Rallyju, ki je bil v obliki računalniške predelave glede na Colina polomija, lahko odpelje vsakdo, ki zna vsaj približno sukati volan. A le maher bo to storil v rekordnem času, saj je v mašino že zmetal za manjše premoženje kovancev ...

Važna je tudi zunanjost. Njega dni smo mulci igram na računalnikih in konzolah izrekli največji poklon, če smo se pridušali "Uauuu, ta grafika je pa kot na avtomatu!" To je bilo v časih, ko je bil hardver v tovrstnih strojih veliko naprednejši kot oni, ki smo ga imeli doma. Predelave, kot so Operation Wolf, Rastan in Legend of Kage so se nam zdele kul, a le, dokler nismo videli izvirnika. Šele ko smo okusili ta mastna bedrca z majonezo z miz tehnoloških bogatinov, smo spoznali, ob kakšnih otrobih životarimo na svojih neprimerno šibkejših mlinčkih.

Nekateri avtomati so bili nekaj časa povsem izven dometa hišnih naprav, recimo Virtua Fighter s svojo deluks poligonsko grafiko. Tako je bilo, dokler se cena sestavnih delov ni dovolj znižala, kar se je zgodilo začetkom devetdesetih. Tja datira SNKjev sistem neo geo, ki je bil v domači izvedenki AES avtomat za v dnevno sobo. Sličen recept je uporabil Sony – malokdo ve, da si je prvi playstation veliko lastnosti delil s standardizirano arkadno ploščo system 11.

Brezplačen infarkt

Danes, ob zori playstationa 4, ko si lahko puvač v hišo pripelje nezaslišano moč Nvidijine superkartice titan in ko so tablice ter telefoni sposobni boljše poligonske grafike kot peceji s polovice minulega desetletja, je prednost videza izpuhtela. Da je le-ta na nivoju, je samoumevno. Zato avtomati poudarjajo terapijo s šokom. V okviru tega članka vidiš naprave, ki rjovejo, tresejo in se nagibajo, te obmetavajo s prizori z gromozanskih zaslonov, vabijo v stereoskopske kabine, oponašajo resničnost z igratorji, kot so pištole, puške, volani ter balance, in omogočajo švica poln ples. Pogosti so sedeži gibljivi, ekrani stereoskopski in vzdušje vetrovno, zaradi česar se avtomati že spogledujejo s tehnologijo iz tematskih parkov.

Res je, da gredo številni ljudje v državah, kot sta ZDA in Japonska, v igralnice tudi zato, da se družijo. Med drugim ob preprostejših igricah, kot je kup izvedenk Tetrisa. A mnogi ob tem pričakujejo nadstandardna

DIGITALNA VROČICA SOBOTNIH NOČI

Zahodnjakom, ki igram niso zares predani, se ni priljubilo veliko žanrov iz japonskih igralnic. Enemu pa je z Just Dance in podobnimi naslovi le uspelo vstopiti na glavna vrata. Plesu, ki je v Japanu štartal leta 1998 z mašino Dance Dance Revolution, krajše DDR. Sprožil je pravo norijo, med drugim zato, ker so avtomate postavili kar na ulico, da so lahko mimoidoči opazovali hitronogce in si še sami zaželeli sodelovanja. Mi imamo raje miganje z ritmi pred zasloni doma z wiimotom v roki, kar je povezano tudi s topljenjem sala – guverner Schwarzenegger je plesne špile na primer uvedel v kalifornijske šole za boljšo telesno pripravljenost otrok. Vendar se ta sistem od izvirnega ne razlikuje le po občinstvu. Tokijčani namreč najbolj čislajo plesne avtomate, ti pa gibanje zaznavajo z na pritisk občutljivimi ploščami v tleh pred zaslonom.



Finta je takoj dojemljiva. Na ekranu se prikazujejo puščice, ki zapovedujejo, katero ploščo je treba stopiti. Tako igralec pleše na licenčno ali izvirno melodijo in nabira točke. V splošnem sta mogoča dva pristopa. Eden je tisti, kjer tancaš na rezultat, kar pomeni bliskovito premikanje, kajti nekateri komadi na najvišji težavnosti v nekaj minutah terjajo petsto, šeststo gibov. Če mašine ne odmevajo same pohvale v slogu "Perfect!" in "Marvelous!", si slab. Z bolj umirjenim pa pritegueš pozornost gledalcev, ko na podlagi puščic tvoriš lasten ples.





Dark Escape 4D

"Body-shocking 3D horror shooting!" je geslo tega najnaprednejšega avtomata, za katerega Namco hoče dobrih 30.000 evrov. Gre za prvoosebno streljanko, kjer vaju s sotrpinom zaprejo v čumnato z orjaškim ekranom in zvočniki vsepovsod. Sedeta na vibrirajočo klop in primeta vsak svoj dvokrak joystick na vrtljivem sklepu, s katerim po ekranu iz prve osebe usmerjata merka. Naloga je s sodelovalnim nažiganjem uiti iz štirih nivojev, ki strašijo z zombiji, temo, preganjanjem in žuželkami. Hoditi ni treba, za to poskrbi igra. Monstrumi po zaslugi stereoskopskih očal skačejo naravnost v fris, kar spremlja piš vetra, dočim sapa veje tudi od zadaj po vratu, da se ježi koža. Največja posebnost so tipala v igralnih palicah, ki beležijo srčni utrip. Na koncu seanse avtomat sporoči, kdo je največkrat zapaničaril, in ta obvelja za mevžo.





Big Buck HD

Avtomatov z videoigrami ne delajo le Japonci in Kitajci, marveč tudi Američani. Njihov proizvajalec je Raw Thrills, ki ga je leta 2001 z družabniki ustanovil Eugene Jarvis, kultni dizajner & programer špilov, kot so Defender, Robotron in Smash TV. V njihovo štalco sodi lovska arkada Big Buck HD. Vsebinsko gre za dokaj klasično simulacijo zelene bratovščine, kjer s plastično puško na velikem zaslonu pokaš lose, volkove, medvede, pume in slično stasito zverjad ter se ogibaš kravam molznicam. Grafika je lepa, večji zanimivosti pa sta, da za igranje potegneš kreditno kartico (partija stane dva dolarja) in da naprava omogoča tekmovalno reševanje živadi po internetu z znanimi in naključnimi ljudmi. Pri tem vodi tvoj profil in ga skupaj z rezultati shranjuje na posebno kartico, dosežke pa obelodanja na Facebooku in Twitterju. Ker je širom Amerike tisoč sto teh naprav, ni težko najti treh enakomislečih redneckov, s katerimi luknjaš srnjake.



BENCINSKI HLAPI

Šofiranje je na avtomatih eno najpogostejših početij in stranke peca z oponašanjem pravih jeklenih konjičev. Že leta 1974, ko so bile višek grafike bele točke na črnem zaslonu, so za od zgoraj gledano arkadno šoferijado **Gran Trak 10** naredili kabinet s prestavno ročico, volanom in pedali. To je bilo za tisto dobo nezaslišano.





Avto-avtomati so bili prav tako zaslužni za tehnološke inovacije, ki so našle pot v domove. **Hard Drivin'** iz 1989 je bil realistična vozniška igra s 3D-grafiko in s kabinetom v obliki odrezanega avta z nastavljivim sedežem, ključem za vžig, tremi pedali ter prestavno ročico. Inovacija je bil volan, ki se je tresel v skladu z dogajanjem. Ta tehnologija povratnega odziva – force feedbacka je najprej postala samoumevna v drugih avtomatih in nato še v volanih za PC. Leta 1994 pa je Namco udejanjil inačico **Ridge Racerja**, v kateri je igralec sedel v pravem avtu mazda MX-5 in cesto gledal na dveh platnih pred sabo.





Tedaj se je to zdelo šejkovsko, a je otročarija proti današnjim naprednim dirkaškim sistemom. Tvrdka Cruden denimo izdeluje pravi simulator dirkanja s formulo, kjer sedeš v telo bolida GP2, posajeno na hidravliko. Ta skrbi za detajlno premikanje sistema in tvojega vampa, medtem ko dogajanje spremljaš na ukrivljenem, osem metrov širokem platnu ter na simuliranih vzvratnih ogledalih. Manj dodelana izvedenka **hexatech,** kjer gre slika na tri televizorje in je namenjena za domov, stane skoraj 150.000 evrov. Nasprotno si pri izdelku **motion simulation T1** firme Arielmotor ujet v kabino, ki te objame z zakrivljeno sliko in bobnečim zvokom ter lahko oponaša tako dirkalni avto kot lovsko letalo. Za nameček dopušča igranje vsakovrstnih špilov, da se ti zmeša ob Battlefieldu 3, ki vpliva na levji delež čutov.





Vseeno so to hotniški sistemi, za katere je malo možnosti, da jih boš preizkusil. Drugače je z **Raceroom Racing Experience.** Gre za stranski projekt švedske hiše SimBin, znane po realističnih dirkaških simulacijah, kot je Race Pro. Softverski del tvori free to play internetna šoferijada Raceroom, ki jo je moč v računalnik prenesti s Steama ali Game.raceroom.com. Deluje na osnovi prihajajočega GTR3 in vsebuje številne uradne turne avtomobile ter oficielne proge, od Lagune Sece do Nordschleifa. A za potrebe tega članka je bistvenejši hardverski vidik Racerooma. SimBin je namreč poskrbel za jekleno-usnjene vozniške stole in jih ponudil raznoraznim podjetjem, od dirkališč z gokarti prek restavracij do biljardnic. Nekaj je celo premičnih kompletov, ki se selijo iz mesta v mesto. V vsakem primeru na stole dajo od krovne firme odobrene računalnike, zaslone in volane, nakar sistem povežejo v splet, da lahko stranke tekmujejo. Bistvena je dodatna naprava, ki podatke o dirkanju beleži na kartico. To lahko odneseš v katerokoli 'dirkaško sobo' in tam nadaljuješ kariero virtualnega voznika. Največ raceroomov je v Nemčiji, kakih dvanajst, so pa tudi na Češkem, Danskem in Švedskem, v Belgiji, Kuvajtu, Franciji in ZDA.







GUNSLINGER STRATOS

Japonci si skušajo preluknjati lobanjska dna tudi, ko gredo zvečer ven. V svojih igralnicah imajo nemalo v mreže povezanih avtomatov, ki omogočajo večigralska tekmovalna streljanja. Eden novejših je Gunslinger Stratos, ki zaživi, ko enega ob drugega postavijo osem teh strojev, za dvakrat po štiri ljudi v dveh moštvih. Eksplozivna akcija s podirajočimi se stavbami in različnimi animejskimi liki, ki se ne držijo le tal, ampak znajo leteti, poteka iz tretje osebe. Toda finta ni le v tem, da imaš po eno pištolo v vsaki dlani, marveč to, kaj z njima počneš. *Dual wieldaš* lahko običajno, da z obema meriš naravnost v zaslon, lahko pa ju usmerjaš navzdol, postrani in še v čuda kombinacijah, s čimer sprožaš veščine likov. Stroj še ni prišel na zahod.



Igranje avtomatov je bilo sprva samotarsko, a že pri starinskih mašinah na zgornji sliki vidiš po več palic na enem ohišju. Sprva po dve, od zgoraj gledana labirintska pobijalka Gauntlet pa je jih v en kabinet nabila kar štiri. Danes so zelo razpasene povezane naprave, ki omogočajo tekmovanje eden ob drugem kakor Sega Rally spodaj. Včasih take pripnejo v prave grozde z osmimi ali celo več mašinami v ravni vrsti. Druge se priključijo v internet.







Let's Go Island 3D
Poosebljenje takojšnje direktne akcije je ta Segina mašina, ki dva igralca odloži v pacifiške trope, kjer z modernimi pirati prekrižaš meče, topove in tiče (papige, seveda, kaj si pa ti mislil?!). Osnova je divje prvoosebno streljanje iz fiksnih pištol, ki poudarja sodelovanje, ko vaju špil hitro prevaža med otoki, vrže na krov piratske barkače in popelje v boj z razhudenimi morskimi psi. Klasično Segino modrino pa poudarja najbolj prepoznavna lastnost Let's Go Islanda – petinpetdesetinčen avtostereoskopski LCD-zaslon, ki omogoča globinski efekt brez očal. Ekran si odreže levji delež cene, ki znaša slabih 15.000 evrov.





Azijci so tako mahnjeni na videoigerne avtomate, da imajo svoj prostor z njimi celo za poslednjo železno zaveso, v Severni Koreji. V odročni igralnici v Pjongjangu se s komunizmom prepojena gmajna iz prve roke seznanja z nevarnostmi, ki v gnilem kapitalizmu prežijo na dovzetno mladež. Mislim pa, da King II Kong ali kdorkoli je že tam na oblasti tega ni dobro premislil, saj je znano, da se igrice neizbrisno zarišejo v možgane. Četudi gre za več desetletij stare stroje, kot je pradavna pretepačina Yie-Ar Kung Fu, in druge onegaje z grafiko, kakršne bi se sramoval C-64. Držda so nevarnost uravnotežili s tem, da obiskovalcu za eno partijo vzamejo mesečni odmerek riža.

doživetja, saj so konzole, računalniki in mobilije tako razširjeni, da običajna ne zadostujejo več. Proizvajalci pa se zavedajo, da je prav izvenserijsko vznemirjenje način, da stranke obdržijo – ali vsaj zajezijo njihovo odtekanje. Razlika je podobna kot med kinematografom in televizorjem. Viseti pred slednjim je udobneje in bolj praktično, a kino je le kino. Veliko platno, znucan sedež in nesramen folk. Sodi zraven.
Za ilustracijo naj navedem strelnico zombijev The House of the Dead 4 Special, namenjeno dvema igralcema, ki jo imajo v dubajski Sega Republic. Oba sedeta v zaprto kabino in se pripneta na tresoča sedeža. Zaslona sta dva, na vsaki strani po en 100-palčen. Kadavri vaju naskakujejo od spredaj in od zadaj, zica pa se vrtita odvisno od smeri napada. Bonbonček je pihanje zraka v obraz ob izgubi energije. House of the Dead 4 je vsebinsko sicer kupljiv na PS3 in X360 za veliko manj od 8000 evrov, kolikor znaša okvirna cena arkadne mašine. Toda česa takega doma ne izkusiš, razen če ne izkoplješ pred kratkim preminulega dedka in kreativno uporabiš barski stol, palični mešalnik ter fen za lase.

"London calling. We've moved on."

Zabava proč od doma Slovencu ni tuja, saj nismo narod zapečkarjev. A raje imamo poker avtomate in enoroke jacke kot zabaviščne centre z videoigrami. Takih v pravem pomenu besede pri nas sploh ni. V najboljšem primeru smo deležni nekaj mašin v kotu prostora, kjer domuje drugačna dejavnost, ali namenskih čumnat, kakršno imajo v ljubljanski Areni. Tam ob stolnem futbalu ter šaflpaku samevajo stroji častitljive starosti v slogu Ghost Squada in vsega skupaj se drži pridih propada. Nasproti se verniki zgrinjajo v Simobilov razsvetljeni telefonski tempelj. Tako je to pri nas, v kulturi, ki je sprejela računalnik in telefon ter pretežno izločila ostalo, tudi avtomate.
Kar se slednjih tiče, to ni le slovenska, marveč zadnja leta evropska značilnost. Avtomatstvo je na stari celini zvečine utonilo v pozabo. Razpoznavni znak tega je uvodoma omenjeni londonski Trocadero. Vedno, ko sem obiskal britansko prestolnico, sem zavil v to staro stavbo z baročnim pročeljem. Tako sem na lastne oči prisostvoval spremembi angleških igralnih navad. V drugi polovici devetdesetih se je v več bleščeče razsvetljenih nadstropij, po katerih si se kot lord prevažal s futurističnimi tekočimi stopnicami, naselil pravcati elektronski zabaviščni park Sega World z mnogimi naprednimi, venomer zasedenimi špilavskimi napravami v slogu Time Crisis. Segin logotip se je bohotil povsod, s plakatov je vpil Sonic in folku se je zdelo normalno, da iz bližnjega kina zavije na partijo NBA Jama.
Danes se Trocadero kiti z drugačno, časom primerno ponudbo. V kleti imajo lasersko streljanje Star Command, v okviru trgovine HMV pa Gamerbase, 'najnaprednejše igralsko središče na svetu'. Meri sto kvadratnih metrov, po katerih je razpostavljenih šestdeset Dellovih računalnikov. S knjižnico dvestotih iger se je moč povezovati v splet ali prirejati kičasto množične LAN-zabave, dočim ljudje brez okusa prižgejo naokoli razporejene playstatione in xboxe.
Sega World v Trocaderu predpredlani uradno ni zaprl vrat zaradi slabega obiska, marveč so ga kobajagi pokončali spori okrog najemnine. Morda res, a dejstvo je, da vse tiste silne mašine nikakor niso dobile enakovrednega doma. Nekatere so razkropili med trgovine, par so jih ruknili v Las Vegas Arcade v četrti Soho, tretje so uskladiščili. Posledica je v vsakem primeru ta, da Sega Worlda v Londonu ni več. In ne le tam, kajti ime je popušilo širom Velike Britanije. Primerek v obmorskem, turističnem Bournemouthu so recimo preimenovali v The Leisure Exchange in močno zmanjšali količino avtomatov z videoigrami, ki so svojčas zasedali tri štuke.





Medtem ko so ostale naprave v tem članku namenjene velikim otrokom, industrija ne pozablja na malčke. Pri avtomatih zanje je še pomembneje to, da je igranje takoj razumljivo in da zmore dete z napravo upravljati z eno roko, medtem ko v drugi drži rakotvorni cukrasti zdriz, khm, njami sladkorno peno. Levo zgoraj vidiš ribolovsko mašinco, koder mali s tapkanjem po zaslonu izbira vabo in s plastičnim vitlom spušča trnek. Neobhodna je tudi kičasta pisanost, na katero se po predvidevanjih marketingarjev lepijo predšolski otroci. Tisti, ki smo danes pravi moški, smo kajpak od nekdaj pičili mimo tovrstnih neumnosti direkt na Galago.



Operation Ghost

Od avtomatnih rešetalk smo vajeni, da lahko municijo trosimo tjavdan, dokler večina strelov pristane nekje na sovražnikovem telesu. Operation Ghost, ki nadaljuje stari Ghost Squad, je skregana s tem nenapisanim pravilom, saj gre za resnejšo, do neke mere taktično prvoosebnico. V vlogi specialca sam ali v družbi kompanjona pripet na tračnice opravljaš razne misije, kot je napad na vlak in reševanje talcev. Akcija je hitrejša kot v računalniških komandovščinah, kljub temu pa moraš z light gunom meriti hitro ter precizno, drugače te ubijejo ali zamočiš nalogo. Občasno pride do QTE-sekvenc, kjer se s pritiskom na gumb odločiš, kaj boš ukazal kameradom. Nekam ostarelo grafiko popra utripanje ledic okrog 42-inčnega teveja, cena pa je slabih osem jurčkov.



Rambo Deluxe

Strelskih avtomatov je kolikor češ, je pa Segin Rambo (11.000 EUR) vseeno nekaj posebnega. Dvoigralski stroj te s kameradom ali brez postavi pred 56-inčno projektorsko sliko in ti v roke potisne strojnico, ki ti mevljari v rokah kot vietnamček, ko ga John zgrabi za vrat. V plemenitem izročilu Operation Wolfa kot blesav rešetaš po uletavajočih sovragih in orožje polniš tako, da cev usmerjaš izven zaslona. Nucaš tudi Rambov nož in lok, ki zagotavlja klatenje helikopterjev, ter postajaš neranljiv, kar je ob vseh zaužitih steroidih logično. Edinstvenost je licenčno predvajanje uradnih odlomkov iz filmov, česar pri avtomatih ne srečamo pogosto. Seveda s poudarkom na dvojki in trojki, kajti dramska enica je za dedke v zapečku.



Projiciranje vsebin na platno uporablja firma Visual Sports, ki izdeluje dnevnosobne in komercialne naveze projektorja, tipal in računalnika. Dotični pri golfu izračuna smer in moč zamaha, pri čemer je natančnejši od wiimota, kinecta ali lizike move. Spodaj pa je sanjski dirkaški sistem na hidravliki iz abudhabijskega Ferrari Worlda. Projektor, ki pošilja sliko na ukrivljeno steno iz trde plastike, je tu v drugem planu, za plehom.



POVEZAVA PREDELAV

Nemalo iger, ki smo jih igrali na zgodnjih računalnikih in konzolah, od spectruma prek amige do NESa in mega driva, je izviralo z avtomatov, čeprav tega v dobi brez interneta in kakovostnih medijev nismo vedeli. Včasih je bila predelava (konverzija) dobra, recimo Street Fighter 2 za SNES. Dostikrat pa so kupci dobili smrdeč kup ovčjega dreka, ki so ga rade volje požrli, misleč, da igrajo nekaj vsaj približno tako dobrega kot izvirnik. Na ta način so si zapacali usta tisti, ki so hoteli na commodorju 64 izkusiti fantastični šuter Space Harrier. Avtomatni izvirnik je posedoval hitro grafiko, kjer si iz pogleda od zadaj s prosto premikajočim se stričkom drvel 'v' zaslon in besno streljal, ter hidravlični kabinet. Na C64 si moral slednjega simulirati s poskakovanjem po dnevni sobi, animacija pa je imela tako kriminalno malo sličic.



Obupnih konverzij se je skozi leta nabralo, od Pac-Mana za atari 2600 z migetajočimi duhci in spremenjenimi blodnjaki do S.T.U.N. Runnerja, ki ti je na spectrumu ubil oči in duha. Praviloma je bila domača predelava tem slabša, čim šibkejši je bil ciljni sistem. Zaradi tega so bile konverzije velikokrat dosti boljše na hišnih računalnikih tipa amiga in atari ST ter na PCju, čeprav jih na slednjem ni bilo obilo. Predstavitvena vrzel se je skozi leta krčila in naposled izginila.

Ni pa širše znano, da predelave tečejo v obratno smer, z domačega igralnega sistema na avtomat. Ena veja tega so v zadnjem času razpasene konverzije iger z mobilnih naprav, ki jih ni težko udejanjiti. Tak avtomat sestoji iz kabineta, nakupno-krmilne elektronike in velikega dotikabilnega, bolj zdržljivega zaslona, po katerem ljudje tapkajo. V to obliko se je preselilo kar nekaj naslovov z iOSa in Androida, tako da je moč po igralnicah ugledati Doodle Jump Arcade, Temple Run Arcade, Rerave, Groove Coaster Arcade, Infinity Blade FX, Fruit Ninja FX (slednja delujeta na enotni platformi TouchFX) ... Igrati je moč celo Guitar Hero Arcade s pripadajočima plastičnima kitarama.

Druga veja so sobni špili, ki so na avtomatih dobili novo življenje vsled nadgrajene mehanske plati – širnih zaslonov, gibljivih sedežev in podobnega. Taki so Mario Kart GP DX, Sega All-Star Racing Arcade in Racedriver Grid, ki temeljijo na nam znanih naslovih, le da imajo nove prijeme (v Mario Kartu je moč sesti v tank!) in bivajo v deluks kabinetih, ki jih je moč povezati.





SAM SVOJ MOJSTER

Marsikdo je svojčas sanjal, da bi imel doma igralni avtomat, in danes ni malo takih, ki si ga privoščijo ter si tako izpolnijo deške sanje. Ena pot je, da kupiš bolj ali manj obnovljen star stroj in odtihmal veselo nažigaš Tapper, Bubble Bobble ali karkoli že je v njem. Bolj čislani so a-je-tojevci, ki naredijo lastnega. Prvi korak je kabinet – ohišje, ki je lahko več vrst: pokončno (upright), manjše, ki ga postaviš na ravno površino in sedeš predenj (candy), mizici podobno (cocktail), zaprto v pult (countertop) ... Običajno ga zbijejo in zvijačijo iz urezanih lesenih ter plastičnih plošč. Nato spredaj namestijo profi digitalno palico in gumbe izdelovalcev, kot je japonski Sanwa. Bistvena izbira napoči pri notranjosti. Tja je moč dati izvirni prikazovalnik in ploščo z igro (PCB – Printed Circuit Board) ali kaj naprednejšega. Klasični zamenjavi sta LCD-monitor in PC, na katerem teče emulator, najpogosteje MAME ali Kawaks. Da se ni treba ukvarjati z miško, obstaja veliko softverskih pročelij (front end), ki se poženejo ob prihodu v Okna in omogočijo direktno izbiranje sistemov in špilov. Ko bom velik, bom to imel v sobi, ki je še nimam.

PK918

V ripleyjevsko kategorijo 'Saj ni res, pa je' sodi pekinški avtomat PK918, ki se napaja iz starih konfliktov med Japonci in Kitajci. Sistem igranja je preprost, saj vzameš v roke plastično puško in šicaš cilje. Kamen spotike je ta, da so to japonski vojaki iz druge svetovne, medtem ko je ime zašifrirano. PK pomeni 'Player Kill', 918 pa označuje datum 18. september 1931, ko so Japonci začeli z invazijo na kitajsko provinco Mandžurijo. Sledila so grozodejstva, ob katerih bi šli lasje pokonci celo nacijem, od testiranja bioloških orožij na živih ljudeh prek garanja v delovnih taboriščih do množičnega posiljevanja. Japonci o tem ne govorijo radi, še več, ta del zgodovine predvsem njihovi desničarji radi zanikajo, nad čemer Kitajci niso navdušeni. Tudi oni pa zgodovino sučejo po svoje in pri tem uporabljajo videoigre. Izdelujejo domoljubne, 'rdeče' špile, ki opevajo kitajsko partijo in komunizem. Primera sta PK918 in računalniški vojaški fps Glorious Mission, kjer igraš kitajskega specialca. Preden se začneš zgražati glede propagande, razmisli: je Call of Duty, ki ga Glorious Mission klonira, z ameriške plati kaj drugačen?



Klavrno je torej zamrla mogočna, spoštovana blagovna znamka Sega World, ki je odpovedala tudi drugod po svetu izven domače Japonske. Med drugim v Šanghaju na Kitajskem, kjer se je Sega World še pred nekaj leti razprostiral na kvadratnem kilometru prostora, nakar so ga zaprli in niso postavili novega. Na Segine mašine lahko skočiš edino v Dubaj, kjer so si naftarji v največjem šoping centru Dubai Mall omislili tematski park Sega Republic.

Drobiž in glaži v Vegasu

Četudi upoštevam burekdžinice z zgonjenimi Pac-Mani ob šankih, se je količina namenskih igralnih mašin širom oble zmanjšala. Toda levitev Trocadera in smrt Sega Worldov nikakor ne pomenita, da so bliskotave igralnice z videoigernimi avtomati šle pod rušo povsod. Adam Pratt, ki skrbi za industrijsko stranico *Arcadeheroes.com*, je denimo v ZDA pred dvema letoma naštel odprtje vsaj dvanajstih večjih in neodvisnih arkad. Še več jih je nastalo lani.

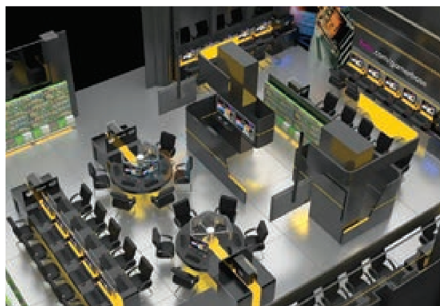
V mestecu Jordan s pet tisoč prebivalci v ameriški zvezni državi Minnesota je tako odprl duri Zap! Arcade *(Zap-arcade.com)*. Tja je zanesenjaški lastnik Jeromy Darling navlekel štiriindvajset do potankosti obnovljenih klasičnih mašin, od Bomb Jacka prek Double Dragona do Missile Command. *"Hoteli smo narediti nekaj za mlade v mestni skupnosti, saj zanje tod ni nič pametnega,"* pravi Jeromy. *"K nam hodijo otroci, stari osem, devet let, ki sploh ne vedo, kaj beseda 'arkada' pomeni. Družijo se s starši, ki podoživljajo spomine in seznanjajo otroke s tem, kaj so počeli, ko so bili mladi."* Zap v duhu podjetništva nudi članstvo in zakup prostora za privatne zabave, za vstopnino v višini pet dolarjev pa si kupiš neomejen igralni čas.

To je odlično za tiste, ki bi radi denimo naposled končali igro, ki jim je v osemdesetih požrla živce. Tedaj špili niso bili ekstra težki le na domačih napravah, marveč tudi na avtomatih. Nemara še bolj!

Staromodnih arkad za retronavdušence, ki jim je pel hvalo nedavni animirani celovečerec Razbijač Ralph, je po ZDA kar nekaj. Če načrtuješ potovanje, jih je moč locirati na spletni strani *Arcadelocations.net.* A njihova širša privlačnost je omejena, kajti vsakdanje babe tja pač ne boš vlačil. Za take zlobne nakane so primernejši 'gamebars', igralski bari, ki kombinirajo avtomate in žganico. V New Yorku, Philadelphiji in New Jerseyju deluje cela veriga tovrstnih pivnic pod znamko Barcade, ki jim gre menda kot po maslu. Najbolj fensi gamebar pa je Insert Coin(s) v Las Vegasu, utelešenje mokrih sanj industrijskih marketingarjev. Ti se že od začetka v sedemdesetih letih minulega stoletja trudijo, da bi avtomatom z videoigrami pripisali hi-tech, družinski imidž in jih s tem ločili od zabavniških naprav v zakajenih beznicah, s katerimi so jih normalni konzervativni ljudje koncem šestdesetih radi povezovali. Če vzamem za primer Terminator 2 in Ralpha – v njiju so obiskovalci arkad otroci in normalni odrasli, ne mastni bajkerji ter lokalni gangsterji.

Neonsko stekleni Insert Coin(s) ima prostora za tristo ljudi in cilja na trendi tridesetletnike. Tu se je moč ob glasbi spretnih didžejev razmetavati po plesišču in pri pultu srebati poredne koktejle, nakar zasesti enega od številnih starih in novih avtomatov oziroma se zlekniti na kavč ter vzeti v roko joypad xboxa 360 ali playstationa 3. Razen če ne teče eden od številnih tematskih večerov, ko moraš priti oblečen kot wookie ali slečen kot ženska nindža kornjača.





Zgoraj je londonski Trocadero njega dni, spodaj te dni. Avtomati so se umaknili metli časa in nadomestili so jih v mrežo povezani PCji. Večina Jokerjevega bralstva bo ob tem odobravajoče prikimala, sam pa vseeno mislim, da je s tem šel po gobe levji delež čara. PC imam doma, avtomata ne.





Tak gamebar, kakršni so zadnje čase priljubljeni v Ameriki, bi jako sedel pri nas. Morda ne z avtomati, temveč z nekaj zmogljivimi peceji in peestrojkami / peesštirkami. Gmajna bi srkala piña colade, densala in se družila ob nenasilnih igrah, recimo ob Fifi. Na usnjenih zofah pa bi se raztegovale spogledljivke v šolskih uniformah. To zadnje je opcijsko, a če sem ti dal idejo za posel, terjam free drinks in prvo z desne.



XD Dark Ride
Firma Trio Tech v prvi vrsti izdeluje kinodvoranice XD Theater z do štiriindvajsetimi sedeži, v katerih gledalce navdušujejo / do bruhanja pripravljajo premični stoli, škropljenje in pihanje. Odvrtek tega je 'Interactive Motion Theater' z imenom XD Dark Ride. Slično kakor pri kinoljubski inačici sedeš v dvoranico in si nadeneš stereoskopska očala, le da v roke primeš pištolo. Na velikem, zakrivljenem platnu med premetavanjem zica in rompompomom iz povsod nameščenih zvočnikov vzdušno opazuješ, kako iz prve osebe v rudniškem vozičku drviš po tračnicah. Ko se prikaže sovrag, denimo leteč skelet, ga počiš. Na koncu se točke seštejejo in pokaže se lestvica sodelujočih.





Najbolj odmeven sejem, na katerem razstavljajo videoigerne avtomate, je JAEPO – Japan Amusement Expo. Letos je nastal iz sorodnih šovov AOU in JAMMA, ki nista več privlačila zadosti obiskovalcev. Napočil je februarja v tokijskem Makuhari Messeju. Obiskovalci so se lahko zabavali z dirkačino Monster Hunter: Oink Oink Pig Race, kjer dirkaš s pujsi, metali fantazijske karte na virtualne mize v Lord of Vermillion 3, tancali v novih Dance Dance Revolutionih in oponašali zasedbo The Stroj v bobnarski tolkalnici Taiko no Tatsujin. V Evropi in Ameriki tovrstne mašine nimajo lastnih prireditev, marveč so spehane v okvir takih, kjer razstavljajo igrače, minigolfe, namizne hokeje, fliperje, steze za bowling in podobne onegaje za splošno zabavo. Smenj EAG je januarja v Londonu, IMA pa takisto na prvi mesec v nemškem Düsseldorfu.

V Insert Coin(s) je v ospredju druženje, glede česar lastnik Chris Laporte pravi: *"Ko sem zadnjič igral Modern Warfare na Xbox Livu, sem kmalu nehal, ker sem imel vrh glave nezrelih komentarjev. Vzdušje je pri nas veliko boljše, pristno in športno."* To lahko zaznaš v spoliranih videih na *Insertcoinslv.com.* Takisto ne prezri fotk vročih bejb na njihovi Facebookovi strani, ki si ne želijo ničesar drugega, kot da jim nekdo pritisne na gumbe in jih obdaruje s trdim joystickom.

K vzhajajočemu soncu ...

Amerika avtomatno torej ni bosa, vendar je treba za to, da prideš v tovrstni raj, iti na vzhod. Prva destinacija je Japonska, hecna dežela, kjer imajo računalniki zvečine vlogo delovnih strojev in se ljudje kljub poplavi telefonov množično zabavajo z namenskimi ročnimi drkalicami tipa 3DS. Zlasti pa niso pozabili na avtomate. Njihova razširjenost v samurajskih prefekturah je legendarna in od tam izvirajo najbolj proslavljeni izdelovalci, kot so Sega, Taito, Namco, Konami ter Capcom. Vsi delajo tudi špile za domače ognjišče.
Ko rajžaš po Tokiu, Kjotu, Osaki in drugih velikih mestih, s povsem normalnih obljudenih ulic zavijaš v razsvetljene, večnadstropne igralnice z elektronskimi avtomati, ki jim pravijo game center, *'geemu centaa'*. Na vrhu teh stavb so najbolj hardcore mašine, okrog katerih se zgrinjajo predaneži – borilne igre, bullet-hell šuterji, prvoosebne streljanke z otipljivimi pištolami (light gun), robotske simulacije, kot je Mobile Suit Gundam: Bonds of the Battlefield, kjer splezaš v eliptično kabino bojnega robota ... Večina jih je povezanih v lokalno mrežo, kajti tekmovanje z drugimi je bistvenega pomena. Nekatere sežejo tudi v splet.
Vzdušje je tu čisto posebno. Ko sem stal tam kot svetlolas kolos med malimi črnolasci, sem vohal edinstveno mešanico švica, zagnanosti in tihega fer pleja, ki me je spomnil na Nemčijo in bistveno manj na vreščeče ZDA. Zdelo se mi je, da so ti ljudje tam zato, ker absolutno hočejo biti. Še več, da MORAJO biti, saj jih k temu sili nepotešljiva lakota po videoigrah.
V nižjih štukih teh zajetnih igralnic so običajno nameščene lahkotne zadeve, kot so nogometni menedžerski simulatorji za vsaj dva sodelujoča, ki – tako kot mnogi drugi avtomati na Japonskem – omogočajo zapis položaja in točk na kartico, ter naprave za štiričlansko tekmovanje v ancientni azijski igri s ploščicami mahjong. V zadnjem obisku Jokerjeve posadke v Tokiu smo šli v eno takih ustanov, kjer se je bilo moč med drugim pomeriti v hitrostnem tipkanju v Typing of the Dead. Večje elektronske igralnice imajo na stotine kabinetov vseh mogočih zvrsti, na primer tokijski Shibuya Kaikan Monaco, ki diči s cifro dvesto trideset.

POGLED NAPREJ

Futura množične elektronske zabave je pestra. Dosti potenciala je v tehnologiji CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), ki te postavi v kockasto sobo, kjer projektorji pošiljajo sliko na vse stene, tudi na strop in tla. S stereoskopskimi očali na nosu se počutiš kot na holodecku v Zvezdnih stezah. Britansko podjetje Wallfour pa trži pogruntavščino, klicano renga (na sliki) po obliki japonskega skupinskega pesništva. Tudi angleška inačica je grupna, in sicer taka, da vsakemu človeku v množici, recimo v kinu, dajo lasersko lučko. Nato na platno projicirajo abstraktne geometrijske oblike, ki jih skušajo ljudje zadeti vsak s svojo lučko in tako izpolniti skupinsko nalogo. Fina popestritev naših predstav bi bila to, a se bojim, da bi zaradi vsesplošnega manka kinokulture še ves film gledali škrlatne točkice na genitalijah junakov.



Če si v Tokiu in bi rad izkusil pristno vzdušje japonske igralnice, obišči Club Sega v četrti Akihabara. V pritličju opazne rdeče zgradbe s šestimi nadstropji lahko s kleščami loviš plišasto robo, v kleti se meriš v Tekkenu, zgoraj pa plešeš, da se vse trese, udrihaš po bobnih in sedaš v robotske simulatorje. Blizu Cluba Sege je konkurenčna arkada Taito HEY, kjer je en cel štuk namenjen zgolj stripom – mangam in en cel samo pretepačinam.











DOBA MEHANIKE

Onkraj luže je moč stopiti v časovni stroj, ki te odnese v dobo zabave brez elektronike. V San Franciscu namreč deluje zasebni in brezplačni Mehanski muzej, Musée Mécanique *(Museemechanique.org)* z več kot tristo prehistoričnimi zabavnimi mašinami na kovance. Prostorom z njimi so na začetku 20. stoletja rekli *penny arcade*, zabavišča za groš, od koder si je ime izposodil kultni spletni strip. V muzeju naletiš na prerokovalne stroje (fortune teller), kakršne vidiš v ameriških filmih, samoigrajoče klavirje, naprave, po katerih si udaril s kladivom, da si si izmeril moč, avtomate za merjenje ljubezni (resno!), boks z lesenima borcema, zgodnje inačice fliperja, lutke v naravni velikosti, ki zvračajo pijačo, strojček, ki kaže skoraj nagico, in dobra dva metra dolgo plesno dvorano, po kateri se sučejo mehanske lutkice. Večina teh ancientnih samodejev deluje! Če boš v mestu Svetega Frančiška, je obisk ustanove obvezen. Itak je na eni najbolj turističnih točk, Fisherman's Wharfu.



TOP 7 KLASIČNIH AVTOMATOV

PAC-MAN
Namco, 1980

Žvaka-žvaka-žvaka Pac-Man je spremenil dva trenda: da mora biti igra na avtomatu streljanka in da je namenjena predvsem moškim. Kreacija Toruja Iwatanija se je priljubila otrokom in ženskam, pri čemer je slednje posebej izdatno napolnjevala s podzavestnim zadovoljstvom hranjenja. Ni naključje, da je Pac-Man videti kot pica z manjkajočim kosom! Poanta je seveda goltati pikice po labirintu in se ogibati duhovom, ki pa jih je moč snesti, če požremo eno od velikih pilul. Pac-Man je uradno največji avtomatni zaslužkar, saj je do lani navrgel reci in piši, vštevši inflacijo, 6 milijard evrov bruto.

SPACE INVADERS
Taito, 1978

Taitovega inženirja Tomohira Nishikada je navdihnil roman Vojna svetov, izdelek po imenu Space Invaders pa je bržkone najbolj vplivna arkadna igra. Ko z ladjico, ki jo premikaš samo levo in desno po spodnjem robu ekrana, odpošiljaš strele proti alienskim napadalcem, ki se vedno drzneje spuščajo, se počutiš vznemirjenega in mrtvega. Slednje zato, ker je valov neskončno in dejansko ne moreš zmagati. Nazadnje te vesoljčki porazijo in s tem zavzamejo Zemljo. S Space Invaders so zaslužili le nekaj manj kot s Pac-Manom, rekord v neprekinjenem igranju pa ima 12-letni Kanadčan Eric Furrer: 38 ur in 30 minut.

STREET FIGHTER 2
Capcom, 1991

Po začetku osemdesetih je v igralnicah nastalo zatišje, ki pa ga je leta 1991 do obisti pregnal Street Fighter 2. Pretepačina eden na enega se je z njim dodobra uveljavila, liki, kot so Ryu, Ken, Sagat in Blanka, so postali kultni, dizajnerji pa so po nesreči vdelali *kombote* – kombinirane nize udarcev, ki se jih po začetnem ni dalo več ubraniti. Še ena važnost je bila ta, da je ta špil lastnike igralnic prepričal, da avtomatu ni treba nujno biti poenostavljen. Street Fighter 2 je imel kar šest gumbov za udarce, tri za z roko in tri za z nogo. Toda publika je navalila in dokazala, da je pripravljena vložiti veliko truda, če je igra dobra.

ASTEROIDS
Atari, 1979

Prva videoigra na kovance je bila leta 1971 Computer Space, Atarijev Asteroids pa je njen koncept osem let kasneje dodobra nadgradil. V tedaj imenitni vektorski grafiki si iz ptičje perspektive nadzoroval vesoljsko ladjo, ki si jo usmerjal po asteroidnem polju. Skalovje si razstreljeval na manjše dele in nato še na manjše, dokler kamen ni izginil. Nenehno pa si moral upoštevati inercijo, ki je zahtevala popravke smeri in omogočala spretnostno, taktično igranje. Asteroids so znani še po tem, da so bili prva igra z lestvico najboljših (hi-score table), v katero si vpisal kratično ime in se tako bahal pred ostalimi obiskovalci.

DONKEY KONG
Nintendo, 1981

Ko se je hotel Nintendo prebiti na ameriški trg, je njegov danes kultni oblikovalec Shigeru Miyamoto ustvaril tole nepozabnico. Spomniti se je ne velja le zato, ker je v njej prvič nastopil Mario (tedaj so mu rekli še Jumpman, Skočko), temveč ker gre za vrhunsko spretnostno arkado, ki jo je pravi užitek igrati še danes. Cilj je bil z junačkom priskakati in po lojtrah priplezati do vrha gradbenega zaslona, od koder je še en stalni Nintendov junak, gorilež Donkey Kong, lučal sode, nakar to storiti na naslednjih, vse težjih nivojih. Iz te igre si je veliko izposodila nedavna risanka Wreck-It Ralph.

FROGGER
Konami, 1981

V moji koloniji na morju je bil med fanti pogost klic "A gremo na žabice?" In smo šli zagonit zadnje fičnike na legendarnem Froggerju. Z žabico, gledano iz ptičje perspektive, je bilo treba najprej prečkati gost promet na cesti, nakar po počitku na vmesnem varnem območju odhopsati še čez debla in želve na reki ter regico varno odložiti v prosto votlino. Umirali smo po tekočem traku, tako v krokodiljih gobcih kot pod kolesi tovornjakov. A privlak je bil premočen, da bi nam v žepih ostalo kaj dinarjev. Frogger je bil tako priljubljen, da se je pojavljal v filmih, in je dobil mnoga nadaljevanja ter klone.

ARKANOID
Taito, 1986

Številni lastniki mavrice so se v svet iger podali s Thru the Wall, redki pa so vedeli, da gre pri tej Psionovi zadevščini za inačico Atarijevega Breakouta. Tudi Arkanoid se ima za osnovo zahvaliti slednjemu, vendar je rušenje zidu z žogico tako izpopolnil, da nadaljevanj pravzaprav nismo potrebovali. Pošiljanje kroglice proti zgornjemu robu ekrana in njeno odbijanje z loparjem, ki si ga premikal levo in desno, si razumel v nekaj sekundah, mojstrovanje pa je zahtevalo ničkoliko partij. Idealna, nemara celo ultimativna avtomatna igra.



Uradno najmanjši delujoč avtomat meri 12 x 5 x 5 centimetrov. Naredil ga je Kanadčan Mark Slevinsky, ki je za 'Markade' spisal tudi lasten sistem FunkOS. Z zadevico, ki se je vpisala v Guinnessovo knjigo rekordov, je moč igrati klone Breakouta, Tetrisa in Space Invaderjev, če imaš še ta prve oči.

PACHINKO

'Game centri' niso edina vrsta igralnic v deželi sakeja in gejš. Veliko starejših Japoncev ne mara za videoigre, toliko raje pa zahajajo v tako imenovane pachinko parlourje. Pachinko je hecen mehanski avtomat, ki spomni na pokončno marjanco, torej fliper brez odbijačev. S pritiskom na gumb izstreliš žogico, a tu se tvoj vpliv konča. Kroglica se med ovirami poskakovaje odkotrlja do dna, kjer pade v eno od odprtin, nakar lahko med poživinjenim bliskanjem luči na napravi dobiš nagrado. Pri starejših pachinkih si zgolj buljil v poskakujočo kroglico, novejši pa imajo zaslone, na katerih sukajo risanke, filme in oglase. Nekatere videovsebine so licenčne, zato imaš pachinke z nalepko Vojna zvezd, Gospodar Prstanov in podobnimi.



Vsekakor se od obiska salonov za pachinko najbolj spomnim neznosnega hrupa žogic in pa tega, kako so se mi smilili ljudje, ki so sedeli kot preznojeni roboti in serijsko pritiskali na gumb za izstreljevanje kroglice. Podoben občutek sem imel v Atlantic Cityju v eni tamkajšnjih igralnic, polni upokojencev, ki so kot zombiji brezmožgansko potegovali ročice enorokih jackov. Nedoumljivo.



Eden od glavnih vzrokov za priljubljenost avtomatov na Japonskem je ta, da stojijo na presečišču interesov. Po eni strani so Japonci družabna bitja in imajo radi tehnologijo. Po drugi pa furajo strogo delovno etiko. Zaradi tega mnogim veliko pomeni, da v neki igri postanejo dobri, kar terja nove in nove obiske. Ej, zavedaj se, da je govora o narodu, ki je sposoben iz vlačenje plišastih medvedkov s kleščami prirediti nacionalno tekmovanje.

Res pa je, da so gospodarske in družbene težave nekoliko prizadele tudi to vrsto preživljanja prostega časa. Japanske igralnice niso več tako gosto oblegane in nekatere so bile celo primorane zapreti vrata, ko se je začel spremenjati videz celih mestnih četrti. 'Električno mesto' Akihabara v Tokiu je bilo pred desetimi leti nabito polno trgovin z video-, avdio- in igralsko robo. Danes, ko se šoping seli na internet in ljudje nimajo toliko denarja, je bling-blinga tam manj.



Mini rider 3D

Virtual reality iliti navidezna resničnost je divje zlorabljan izraz, ki ga firme popajo na svoje izdelke, kakor hitro dajo na sedež hidravliko in tebi na nos 3D-očala. A simuliranju fizične prisotnosti na resničnem kraju se približajo šele naprednejši avtomati, kakršen je mini rider 3D. To je viseča kletka, v katero sedeš sam ali še z nekom. Ko strmiš v zaslon tik pred sabo, se vsa kabina giblje in trese v skladu s tem, kar ji zapoveduje program. Ta te lahko zapelje po rudniškem rovu (ti so tako popularni zato, ker stroju ni treba izrisovati okolice!) ali dol po snežni strmini, pri čemer ti v obraz piha veter. Tvoji možgani sicer vedo, da nisi zares v vozičku oziroma saneh, so pa pripravljeni sprejeti, da si jih za nekaj časa prinesel okoli. Nemara je kabina polodprta zato, da se ne bi kak posameznik preveč vživel. Mini rider 3D nima orožij, temveč simulira le prevoz. Kljub temu je onegaj vse prej kot poceni, saj je treba zanj odšteti okrog 15.000 evrov.

... in naprej, do nove zore avtomata

Kljub temu je avtomatov v Japanu še vedno za odmet, posvojile pa so jih tudi bližnje dežele. Ne toliko Južna Koreja, kjer so navdušeni nad računalniki in MMOji, in ne Tajska, Mjanmar ter ostali mladi azijski tigrčki, ki niso dovolj premožni. Če omenim Singapur, Tajvan in Hong Kong, sem že bliže razbeljeno vroči točki – Kitajski. Ta gromozanska država bogati, odkar je odgrnila komunistično zaveso, ima vse več velikih mest in čedalje bolj množičen srednji razred, ki hlepi po zabavi. Ker so kitajske oblasti začetkom dvatisočih z izgovorom obvarovanja mladine, v resnici pa zaradi varovanja svoje računalniške industrije in starih zamer do Japonske, omejile prodajo konzol, so postali avtomati sila priljubljeni.

Ti rabijo hitri, spektakularni zabavi, primerljiv delež ljudi pa se s temi špili ukvarja resno. Nemara zaradi konfucijanske delovne etike, ki je Kitajcem lastna stoletja in se zdaj oplaja v kapitalizmu? Mogoče, kajti izredno popularen žanr v Maovi deželi so pretepačine, kjer je treba za uspeh garati. Ali pa gre preprosto za to, da je ta oblika zabave tam poceni. Konzola in računalnik staneta, dočim so žetoni na splošno ugodnejši kot v naših logih. V Ameriki pričakujejo, da boš za eno partijo na avtomatu, ki zlahka traja manj kot minuto, odštel vsaj dolar, v Evropi za isto želijo evro ali funt, Japonci vzamejo od sto jenov naprej, kar je 0,77 evra. Lu Gong, odmaknjena igralnica v Šanghaju, ki streže hardcore navdušencem, ti za sto juanov, kar je 12 evrov, nasuje *tristo* žetonov, kar na igro znese slabih pet centov. In to ne za rabo prazgodovinskega Donkey Konga, marveč sodobnih naprav.

Le-te Kitajci bodisi uvažajo, še raje pa jih delajo sami. Imajo lastne fabrike z epsko angreškimi imeni, kot sta Superior Machinery Equipment in Qingheng Amusement Equipment. Dotične šibajo ven klone Street Fighterja 4, in Super Police Simulator, katerega kompletni dizajn so sunili firmi Namco. Več kot očitno se napajajo pri poševnookih sosedih, ki jim ne morejo nič, šlik šlak.

Pridi, bova na luni streljala vesoljske zombije

Igralna mašina na javnem prostoru resda ni več tako popularna kot njega dni, ko je bila to najbolj visokotehnološka oblika preživljanja prostega časa. To zlasti velja za Evropo, medtem ko se v Sloveniji ti stroji itak niso nikdar prijeli. A področje je onkraj Atlantika in vzhodnih step daleč od mrtvega, mislim pa tudi, da je ob avtomatih, pokazanih v tem članku, marsikoga od vas zasrbelo, da bi sedel vanje vsaj za eno partijo. Saj je lepo segati po miški in biti z joypadom zavaljen v svoj omiljeni naslanjač. Toda vtis, da zares sediš v kabini orjaškega robota in da ti po življenju resnično streže zlo, je pristnejši v namenskih napravah z velezasloni in gibčnimi stolicami.

Ker se izdelovalci vse bolj zatekajo k prijemom iz tematskih parkov, katerih cena sega v desettisoče evrov, se jim s tega stališča domačih izkustev ni treba bati. Bolj jih ogroža, da smo igralci vse bolj vajeni zapečkarskega udobja in spletnega povezovanja. Kar škodi še čemu drugemu, ne le avtomatom!



Stalno čemenje doma se mi zdi škodljivo in avtomati so zdravilo za to. Greš ven, v lučkasti arkadi sedeš na umeten motocikel in se s kolegom ali punco pomeriš v polaganju ovinkov. Za par evrov si veseljak. Ko sem bil v tujini, se takih trenutkov spomnim z naklonjenostjo, zlasti ko sem stopil za pretepaški avtomat, kjer je veljalo pravilo 'zmagovalec ostane'. Oponašanje tega v Street Fighterju 4 po internetu je le bleda senca prave izkušnje.



bizi.si

Varna prihodnost vašega podjetja

Bizi.si sedaj tudi kot aplikacija

Poslovni imenik **bizi.si** vam omogoča spremljanje **dnevno osveženih**:

- blokad TRR-jev in objav stečajev,
- likvidne sposobnosti ter bonitetnih ocen

za kar 130.000 slovenskih podjetij.

Najbolj obiskan poslovni imenik **vedno pri roki!**

Naložite si aplikacijo in preverite!



ŠIRJENJE KULTA

Aggressor se kuja, ker Razer zaenkrat v Evropo še ne namerava pripeljati blada in edga. Namesto njiju se tolaži s testom miši, dvojih slušalk in ... 'nečesa'.



Ouroboros ni tako terminatorski kot kiborgi. Ohišje v primerjavi s konkurenti ne daje tako trdnega vtisa. Že na zunaj pa vidiš, da je poseben.



Tole je aluminij in blackshark niso prav nič plastičnofantastične slušalke. Štrleči mikrofon lahko odstraniš, a potem si samo še napol pilot.



Orbweaverjeve privzete tipke cherry MX blue so glasne in imajo samosvoj hod. Če ti gredo na živce, hočeš inačico stealth s tihimi MX brown.

Ob vsakem Razerjevem izdelku dobiš kartonast listič, ki te seznani z njihovim Kultom, katerega del si z nakupom postal. Če iščeš način za izstop, ga ni. Odslej si njihov. Tvoja naloga je vsem prijateljem, družini in psu oznanjati Razerjev evangelij. Ta med drugim vključuje zapovedi '8000 dpi je premalo', 'notranji pomnilnik je prazgodovina' in 'Logitech je za mevže'.

Šalo na stran, včasih se res zdi, da je Razerjeva fama podobna kultu. Resnici na ljubo večinoma ne počno nič prelomnega, toda njihove naprave gredo kljub visokim cenam odlično v prodajo. Celo eksotične, kot je opisani orbweaver! Apple za igre so, majkemi. Obenem moramo prenašati njihovo oholost, da v Evropo nočejo pripeljati prenosnika blade ter tablice edge, dasi sta v Čezlužju že naprodaj. Zato je tu za tolažbo zbir drugih artiklov.

OUROBOROS

Pred tremi leti je Mad Catz skotil uspešno serijo kiborških podgan R.A.T., ki jim moreš spremeniti obliko, da jih prilagodiš svoji taci. Razer jih posnema z mišjo, katere ime pomeni tisti simbol kače, ki malica lasten rep. Za štart je moč pri njenih stranskih oprijemalih izbirati med setoma s počivališči za prste ali brez njih. Glavni element pa je gibljiv hrbet. Kot pri cyborgih ga je moč nastavljati vzdolžno, kar je nekam okoren postopek, pa tudi več položajev bi mu koristilo. Toda spremeniš mu lahko tudi naklon. Tega kiborgi nimajo in je pri ouroborosu zelo pohvalna lastnost. Četudi glodalec ne zna spreminjati palčnega dela kot R.A.T. 7 in 9, bi ga prav zaradi nastavljivosti naklona označil za večjega prijatelja roke. Če te z njim v dlani grabijo krči, si najverjetneje mutant.

Razerjev spremenljivček se od Mad Catzovih loči še po tem, da je simetričen in primeren za levičarje. Stranski gumbi imajo klasično Razerjevo postavitev s po dvema na vsakem boku. So pa za razliko od prejšnjih modelov zelo izpostavljeni in jih hitro nehote sprožiš z mezincem. Pšššt: tu sta še skrita knofa, saj je moč pritiskati oba boka! Žal je izvedba okorna, a se jo da strojno blokirati. Razen tega in obeh odličnih uhljev ima miš dva gumba za izbiro ločljivosti in robusten kolešček, primeren za tretji klik. Nima pa gibanja vstran ali prostega teka kot Logitechovi.

Za maličenje oblike se niso odločili na račun drugih lastnosti, saj je ouroboros najzmogljivejši član zaroda. Živeti zna tako s pletenim USB-kablom kot brez njega. V tem primeru vanj vstaviš AA-baterijo (poleg je ena napolnljiva), s katero lahko miški prirejaš maso, saj uteži nima. Baterijo filaš bodisi na podstavku, bodisi ob ožičenem delovanju, ni pa na voljo zunanjega polnilnika. Zdrži približno osem ur igranja.

Drsenje po podlagi beleži parček optičnega in laserskega senzorja avago ADNS-9800 z ločljivostjo do 8200 dpi. Tu je že skoraj odveč govoriti, da gre za odzivnost in zanesljivost najvišje kvalitete, s katero lahko v Heart of the Swarmu vodiš vsakega od 9856 zerglingov na zaslonu *posebej*. Sem pa v brezžičnem načinu med spreminjanjem ločljivosti naletel na zamik pri gibanju. Širom spleta je moč uzreti pritožbe na ta račun in verjetno gre za problem Synapsa 2.0, Razerjeve oblakovne programske opreme, o katere muhah si preberi v okvirju.

Miš žal nima pomnilnika, kar je ob cenovni postavki 150 evrov razočaranje. Sicer navduši s prilagodljivostjo in senzorjem, toda ob premijski ceni ne maraš sklepati kompromisov. Manko pomnilnika, zunanjega polnilnika baterij in softverske tegobe so tako kar pisana zbirka pomislekov. Če res potrebuješ simetričnega transformerja, ga vzemi, drugače ne.

BLACKSHARK

Dotičnim slušalkam ni moč očitati dolgočasnega videza, saj imajo luštno retropilotsko obliko. So dobro sestavljene in ko z vijaki prilagodiš ogrodje, vse ostane na svojem mestu. Oglašujejo jih kot okoliuheljne, kar ne drži povsem, saj ti jih školjki objameta zgolj, če so pigmejske velikosti. Drugače te utegne gumijasta obloga rahlo tiščati. Gre za zaprti tip slušalk, ki zvoku ne pusti ven, pa zraku tudi ne, zato boš ob daljših seansah švical v uhlja. Mikrofon je odlično prilagodljiv, lahko ga iztakneš.

Z računalom se slušalke povežejo po analognem kablu, zaradi česar odpadejo surround prijemi. Zvok je klasično igričarski, z butajočim basom in medlimi višjimi toni. Ker sem razvajen s sennheisericami, bom potečnaril, da je tako na višjem kot nižjem delu lestvice malce zadušen. Moram pa reči, da ob višanju jakosti ne prihaja do motenj in da je čistost melodij boljša kot pri šmornu za malo novcev. Mikrofon se obnese solidno in moj govor je bil razločen tudi ob hrupu v okolici.

Problem je cena, ki znaša 130 evrov. Za tak denar dobiš slušalke z vdelanim surroundom, oblika in zvok pa tudi nista tako šik, da bi si jih kupil za poslušanje muzike. Le kaj so Razerjevi tržniki tu razmišljali?

KRAKEN PRO

Še ene stereoslušalke imamo. Krakeni pro so namenjeni predvsem kolovratenju po LAN- zabavah, zato jih je moč prelomiti in zložiti, kot denimo Asusove vulcanke. Školjki sta veliki okoliuheljni in dobro prilagodljivi, na vrtljivih zglobih. Sta pa povsem okrogli, zato bosta velikosti navkljub ljudi z velikimi uhlji tiš-

čali. Mikrofon je na mehkem stojalu in ga potegneš iz leve školjke. Lahko bi bil malo daljši.
Glede njihovega zvoka še zdaj nimam vseh čistih. Ja, je igralski, z izrazitimi basi. Toda primerni so kvečjemu za eksplozije, medtem ko so ob glasbi potlačeni. Višji toni pa so čistejši. Ponavadi je ravno obratno! In to navkljub dejstvu, da gre za polodprti model. Nič jasno. Skratka, zvok me ni navdušil. Ker koštajo 80 evrov, si raje omisli desetaka cenejši Razerjev model carcharias, ki bolj luštno žgoli.



Krakenovo ogrodje je prirejeno mobilnosti in prenese nekaj nasilja. Je pa nenavadno, da so to polodprte slušalke, ki znajo motiti zraven sedeče.

SINAPTIČNE MOTNJE

Razer je lani opustil rabo notranjega pomnilnika v svojih napravah in presedlal na storitev v oblaku Synapse 2.0, ki je sedaj osrednji gonilniški center za večino njihovih naprav. Funkcijsko je podoben preteklim programskim vmesnikom. Vsakemu gumbu lahko določiš skorajda poljubno vlogo, tudi višanje glasnosti ali nadzor videa. Sestavljaš lahko nečloveško dolge makre in posamezne profile povežeš z zagonsko datoteko, da se sprožijo ob zagonu igre.
Spremembe se nenehno spravljajo v oblak, zato so konfiguracije dosegljive povsod, kjer je na voljo internetna povezava. A tu se začno problemi. Prvič, Sinapsa sicer pozna odklopljeni način, toda vmesnik je nedostopen, dokler nisi vanj vpisan s svojim brezplačnim računom. Kjer ni internetov, je tvoja silna draga miš torej običajna plug & play naprava. To je svinjarija prve vrste in Razer izgublja privržence zaradi prakse, katere se je že oprijel naziv 'strojni DRM', četudi ni to. Nadalje programje zbira podatke o tebi. Razer trdi, da se tikajo le igralskega hardvera, a vendarle. Predvsem pa ti Synapse onemogoči uporabo starejših inačic gonilnikov, ki so omogočali odklopljeno delovanje. Ter zahteva inštalacijo, kar na LAN-zabavah ni prijetno.
Podjetje sinaptični umotvor zagovarja z izgovorom, da je fizični pomnilnik predrag, kar je navadna blesarija. Predvsem pa ne more biti razlog za obvezni vpis. Moti tudi, da v zameno ne dobiš svilnato gladkega delovanja, saj rad udari kak neljub hrošč, kot je opisani pri ouroborosu. Naj bo napredek, a ne na račun obstoječih funkcij!



ORBWEAVER

“Krščen matiček in sveta pomagavka!” je prvi vzklik, ki ga izustiš ob božanju orbweaverja. V to igralsko poltipkovnico (keypad) se namreč zatrapaš na prvi dotik. V zelenem odtenku osvetljenih tipk ti na mizi sedi kot stroj iz znanstvenofantastičnih filmov. Najboljša pa so pritiskala – gre za mehanska, torej tista glasna tipa Cherry MX blue.

Upravljaš ga z levico. Pod palcem najdeš gobico z zaznavanjem osmih smeri ter dva gumba. Preostali prsti se sprehajajo po dvajsetih tipkah v mreži 5 x 4. V programu Synapse 2.0 jim dodeliš poljubno vlogo in v vsak posamezni profil spraviš še osem podrazporeditev pritiskal!
Nekaj podobnega je znal že nostromo, Razerjev starejši keypad, toda orbweaver ga pošteno nadgradi. Njegova gobica je udobnejša, četudi zna po dolgotrajni rabi palec protestirati. V naslednji reviziji rabi mehkejšo. Takisto je bolj prilagodljiv za dlan. Naslon je moč nastavljati po dolžini, naklonu in odmiku gobice, s čimer odpade večina očitkov neergonomičnosti nostroma.
Skratka, orbweaverja je užitek čohati. A zgolj za ozek nabor naslovov in orodij lahko rečem, da nudi znatno prednost pred običajno tipkovnico. Z njim sem se zapodil v vse mogoče, od streljank, strategij, mmorpgjev in simulacij do Unreal Editorja. Najbolj uporaben je v mmojskih igrah z velikim številom makrov, pri čemer gumba ob gobici uporabljaš za dvigalki. Glasovna komunikacija je pri tem obvezna, kajti prestavljati roko na tipkovnico za tekstovno sporočanje je nepraktično. Druga primerna pasma naslovov so simulacije in akcijade, kot je Darksiders. A če si že pljunil 130 evrov za orbweaverja, boš za tovrstne špile ja kupil konkreten joypad. V nekaterih modelarskih orodjih gobica dobro rabi pomikanju, knofi pa za bližnjice, dočim si številke spraviš v podprofil. Potem pa res ostanejo le še zasvojenci z LAN-zabavami, ki bi orbweaverja vrgli v ruzak. A ker ga ne moreš nucati za običajno pisanje, si z njim omejen, če je treba vendarle kaj natipkati.
“AMPAK JAZ BI GA IMEL!” Tudi jaz. Toda za ta denar je v glavnem igrača za razvajanje in ne nujnost. Zato sem ga spakiral in je šel stran. /jok

NATISNITE VEČ
PLAČAJTE MANJ

Epson L800

Tiskalnik s kartušnim sistemom je idealen za tiskanje fotografij, saj vsebuje dovolj črnila za 1800 fotografij. Omogoča tudi tisk na medije (CD/DVD).

Distribucija: Avtera d.o.o.
Litijska cesta 259, 1261 Ljubljana-Dobrunje, www.avtera.si.



EPSON
EXCEED YOUR VISION

gamescom

Celebrate the games!

Köln, 21.-25.08.2013

Gamescom v Kölnu je največji svetovni sejem interaktivnih iger in zabave. Obiskovalci se boste lahko seznanili z najnovejšimi novostmi najrazličnejših iger in jih tudi preizkusili, se seznanili z otroškimi igračami in izdelki na baterijski pogon, elektronskimi igračami, najrazličnejšimi animacijami, filmi, strojno opremo, mediji, telekomunikacije…

največji svetovni sejem interaktivnih iger in zabave

za 235€ - 6 dni

REZERVACIJE SPREJEMAMO DO 25.6.2013

PROGRAM - KÖLN, 21. - 25. 08. 2013

1. DAN: /torek, 20.8.2013/ Odhod iz Novega mesta ob 22.00, iz Ljubljane ob 23.00. Vožnja skozi Karavanški predor na Koroško, nato nadaljevanje vožnje s krajšimi postanki skozi Nemčijo, mimo Munchna do Frankfurta in naprej v Köln.

2. DAN: /sreda, 21.8.2013/ Po prihodu popoldanski orientacijski ogled mesta z avtobusom: katedrala Dom, cerkev sv. Martina, mestna hiša, bazilika sv. Gereona... Sledi nastanitev v hotelu 3*** in nočitev.

3. DAN: /četrtek, 22.8.2013/ Po zajtrku vožnja na sejmišče in celodnevni ogled sejma. Nočitev.

4. DAN: /petek, 23.8.2013/ Po zajtrku vožnja na sejmišče in celodnevni ogled sejma. Nočitev.

5. DAN: /sobota, 24.8.2013/ Po zajtrku po želji še obisk sejma in v zgodnjih popoldanskih urah povratek po isti poti proti domu.

6. DAN: /nedelja, 25.8.2013/ Prihod v Slovenijo v dopoldanskih urah.

CENA VKLJUČUJE: avtobusni prevoz na navedeni relaciji, cestne takse in parkirnine, stroške 2 šoferjev, 4 nočitve z zajtrkom v hotelu 3*** v dvoposteljnih ali triposteljnih sobah, 25 km od centra Kölna, oglede (brez vstopnin), vodenje, osnovno nezgodno zavarovanje, DDV in organizacijo potovanja.

DOPLAČILA: - 1/1 soba 60 EUR, sejemska vstopnica dnevna od 11-15 EUR, študentska od 6,5 do 10 EUR.
Dodaten dan: 45 EUR (40 oseb), 50 EUR (35 oseb), 55 EUR (30 oseb), 60 EUR (25 oseb), 65 EUR (20 oseb)
Končna cena bo določena na podlagi dogovora glede števila udeležencev in morebitnih dodatnih storitev.

Kompas Novo mesto d.o.o., Novi trg 10, 8000 Novo mesto **tel.: +386 7 393 15 20, kompas.nm@siol.net**

KOMPAS NOVO MESTO
www.kompas-nm.si

nagradna igra:

Kateri dan v mesecu izhaja revija Joker? ______________

Prijavnico pošljite na Kompas Novo mesto (kompas.nm@siol.net). Izmed prijavnic bomo izžrebali nagrajenca, ki mu bomo podarili letno naročnino na revijo Joker.

prijavnica:

ime in priimek: ______________________

naslov: ______________________

e-pošta: ______________________

telefonska številka: ______________________

Prijave sprejemamo na kompas.nm@siol.net ali na telefon 07/393 1 520. Ob prijavi plačate 30 EUR rezervacije, ostalo možno v mesečnih obrokih najpozneje do 14.8.2013

Intel stavi široko

V začetku meseca je Intel vnovič zamenjal aktualno generacijo namizniških centralnih procesorjev core in v trgovine poslal četrto, z nazivom haswell. Aggressor razloži, da proizvajalec z njimi korenito menja tudi strategijo.

Juhuhu, novi CPU je tu! Tista mala zadeva v sami sredi računalnika, ki poganja vse ostalo in jo posodobiš, da Winrar pakira hitreje ter Photoshop urneje maliči slike. V nekih drugih časih smo komaj čakali, da sta Intel ali AMD povrgla nove rodove. Danes pa ni več tako. Za običajnega uporabnika so pribitki komaj zaznavni in nanje so pozorni le še posamezniki, ki potrebujejo močne delovne postaje. Za spamanje po forumih so šibkejši prenosniki čisto dovolj. Te realnosti se je zavedel tudi Intel, ki s svojo novo generacijo stopa na drugačno pot od tiste, ki je zapovedovala hitrost za vsako ceno. Odslej je mantra varčnost.

Megaherci v rokah

Pomisli, koliko elektronske pošte, fejsbuka in spleta pregledaš na poti s svoje ploščice, take ali drugačne. Prvo milijardo uporabnikov pametnih fonov smo dosegli lani, drugo naj bi že čez dve leti. Govoričenje o skokovitem prodoru teh mobilnih naprav je za naše bralce verjetno že zlajnano. A konsenz v industriji je tak, da bo prej kot v desetih letih večina ljudi v razvitem svetu vse, kar ne bo povezano z zahtevnejšimi razvojnimi orodji, počela na ultramobilnih napravah. Splet, komunikacija, zabava – vse boš imel s seboj v žepu ali torbi. Za ostalo bo tu laptop (bržda hibridni), medtem ko bodo stare velike kište doma imeli le še čudaki iz prazgodovine.

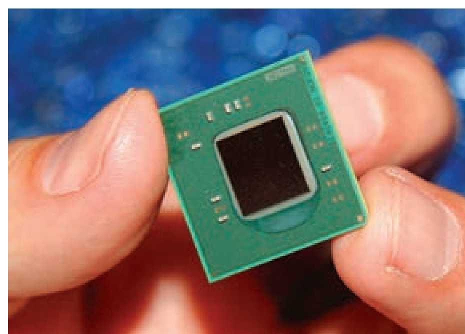
Intel je na področju procesorjev za namizne računalnike, prenosnike in strežnike dodobra vkopan, dočim pri telefonih in tablicah z devetdesetodstotnim deležem vlada ARM. Nadaljevanje takšnega položaja bi za podjetje iz Santa Clare ne pomenilo nič dobrega. Število procesorjev, namenjenih namiznim strojem, se bo namreč zmanjševalo na račun tistih za tablične, Intel pa svoje tovarne vzdržuje ravno z masovno proizvodnjo prvih. Te so drag špas, saj ga vsaka njihova posodobitev, ki pride najmanj enkrat na dve leti, stane milijarde dolarjev. Za Kalifornijce je torej življenjskega pomena, da se še sami pririnejo na trg čipov za telefone in tablice ter skušajo karseda odjesti delež fabrike ARM. V ta namen so se lotili kleščnega napada.



V ročne naprave ne moreš dati čipov za velike računalnike, saj so ti okrog desetkrat prevroči. Pri njihovem sestavljanju veljajo drugačne zapovedi.

Zelo majhni ...

Njegov prvi krak so varčni procesorji atom. Intel jih je pred slabim desetletjem, ko tablic še ni bilo na spregled, pričel snovati za rabo v dnevnosobnih medijskih škatlicah in tedaj novem rodu majhnih prenosnikov – netbookov. Slednji so se izkazali za muho enodnevnico in pokopala jih je kombinacija prodora tablic na eni strani ter nižanja cen večjih prenosnikov na drugi. Toda atom je ravno s tabličnimi stroji dobil novo poslanstvo. Z njimi se je podjetje lani spustilo v proizvodnjo sistemov na čipu (SoC, System on a Chip), v katerih jih z grafičnimi in vmesniškimi vezji spojijo v srčiko, ki poganja telefone in tablice.



Atomove čipe je velikan doslej posodabljal neredno. S prihajajočim silvermontom pa tudi tu uvaja strategijo tik-tak, ki je tako uspela pri corih.

Porekli bi, da je imel Intel s tem kot nalašč pripravljenega asa iz rokava, toda atomi se zaenkrat silno počasi zajedajo v Armovo potico. Na hitrostnem področju nimajo problemov, saj so primerljivo ali celo bolj naspidirani. V nasprotju s prepričanji nekaterih jim ni moč več očitati niti požrešnosti! Atomova trenutno aktualna platforma clover trail se povsem konkurenčno vštuli v razred dva- do štirivatne porabe, kamor sodijo večji telefoni, denimo iphone.

Armova prednost je enostavno v tem, da lahko podjetja njihove čipe na podlagi načrtov dizajnirajo in proizvajajo sama, medtem ko pri Intelu te svobode nimajo. Težko si je zamisliti, da bi se procesorski velikan strankam v kratkem tako odprl, zato si bodo skušali zvestobo pridobiti s surovo učinkovitostjo. Koncem leta pride nov rod atomov, silvermont, in zgolj njegova najava je lanskega decembra vrednost Armovih delnic znižala za štiri odstotke.

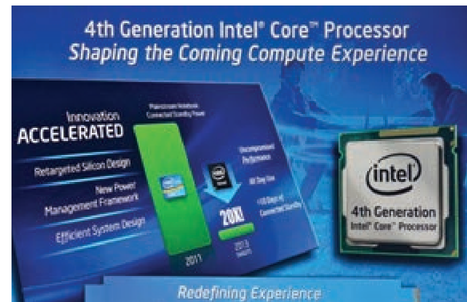


Intel med drugim proizvaja lastne mobilniške modeme LTE za vdelavo v 'atomska' tablična vezja, kakršno je v Samsungovem galaxy tabu 3.

... in malo večji

Če so atomi namenjeni neposrednemu spopadu s trenutno dostopnimi armi, ima drugi krak Intelove strategije nalogo zakleniti polje močnejših naprav, kamor želi Arm prodreti v prihodnosti. Za to mora svoje slovite namizniške procesorje napraviti varčnejše, da ultrabookom in ostalim manjšim prenosnikom ne bo prevroče. In po možnosti vanje dati GPU, ki bo znal poganjati kaj več kot League of Legends. Temu je namenjen haswell.

S stališča gole porabe to pomeni naslednje. Najbolj požrešne tablice padejo med osem in deset vatov, kamor zna iti atom. Najšibkejši čipi prejšnje generacije, ivy bridge, jih zahtevajo sedemnajst. Zato so morali inženirji pljuniti v roke in arhutekturo zastaviti z desetimi vati spodnje meje. To bodo izdelki haswellovih serij U za ultrabooke in Y za hibridne prenosnike, na katerih Okna 8 končno ne bodo neuporabna. Na trg dospejo šele v prihodnjih mesecih, toda sodeč po predstavitvah, na katerih švicajo pri samo osem vatih, je načrtovalcem uspelo.



Podjetje haswelle imenuje četrta generacija core. Ta niz se je začel s prvimi core iX. Ne smeš jih mešati s še starejšimi core 2. Blentavi Intel, pač.



Tabletke so fajn za mimogredne vsebine, a odpovedo, ko se lotiš resnejšega dela. Tegobo skušajo konstruktorji odpraviti s hibridnimi prenosniki in v to smer navsezadnje cilja Microsoft z osmimi Okni.

Iris pro spoznaš po takem deljenem čipu. Večja zaplata silicija je procesor, manjša pa pomnilnik crystalwell. Ločena sta zaradi večje prilagodljivosti, če bi ju inženirji v prihodnje spreminjali.

Pri namiznikih bistvene razlike ne bo opaziti. Intel je že od družine core 2 v letu 2006 svoja vezja konstruiral okoli produktov za prenosnike pri 45 W. CPUji za namiznike pri cirka 80 vatih, ki jih najbolj poznamo, so samo njihove močnejše izvedenke. Veliki domači haswelli so pod obremenitvijo celo malce požrešnejši od ivy bridgev, zato pa bolj asketski v mirovanju.

Še nekaj: Intel ima tu pogumnega tekmeca, namreč AMD. Ne z velikimi procesorji FX, marveč z manjšimi APUji (Accelerated Processing Unit), njihovim spojem CPUja in grafike. APUji so za zeleno podjetje lušten uspeh, saj naj bi z njimi na področju šibkejših prenosnikov dosegal skorajda polovični tržni delež. Po številu čipov, ne denarnem toku, saj so njegove marže nižje od tekmečevih. Zato ni presenečenje, da predstavljajo kar tri četrtine vseh prodanih AMDjevih izdelkov!

Stroga dieta

Preden pogledamo, kaj so nam konstruktorji pripravili novega, naj opozorim, da bo imel haswell izjemno številčno zasedbo, za katere pregled se ozri v okvirček. Člani se razlikujejo glede na agresivnost varčevanja in vključeno grafiko, drugače pa so jim vse ostale novitete skupne. Na testu smo imeli namizniško inačico, zato se bodo izsledki dotikali pretežno nje.

Haswell je naslednik ivy bridga, 22-nanometrskega pomanjšanja sandy bridga pred njim. Novinec je torej zasnovan nanovo, a takisto napravljen z obstoječimi, 22 nanometrov velikimi tranzistorji, kot veli Intelova strategija tik-tak. Z njo nam izmenično vsako leto dostavijo enkrat novo arhitekturo, drugič njen silicijski skrček.

Inženirji se zato za nižanje električne porabe niso mogli zanesti na temno magijo v proizvodnji, marveč na sestavo vezja. Novinci imajo še večji del silicija namenjen nadzoru porabe in ugašanju posameznih delov procesorja. S tem tako imenovanim 'power gatingom' more naprava prilagajati delovanje odsekov čipa, kot so posamezna jedra, in jih poslati spat, če niso v uporabi. To počne za četrtino hitreje kot ivy bridge, kar je fajn, ker se lahko tak proces ugašanja in prižiganja ponovi več tisočkrat v sekundi. Drugi pomemben element upravljanja z elektriko je v procesor integrirano vezje za nadzor nad napetostmi (FIVR – Fully Integrated Voltage Regulator). Doslej je bilo del matične plošče, ker vsebuje kondenzatorje in je bila vgradnja v CPU prezahtevna. Hkrati je to glavni razlog, da nucaš novo podnožje s 1150 nožicami.

Pri nabritosti frišnih žrebcev velja omeniti troje. Najprej, inženirji so razširili del vezja za računanje. Ko pride posamezna nit ukazov iz pomnilnika v procesorjev cevovod, jo zna ta izvajati v več pasovih (out-of-order execution). Po kmečko: za tekočim trakom je več delavcev, ki rokujejo s podatki. V ivy bridgu jih je šest, haswell pa jih ima osem. Pri tem za nameček uporabljajo novo orodje, inštrukcijski set AVX2 (Advanced Vector Extensions). To dvoje je zaslužno, da so novi cori hitrejši od prejšnjih, četudi delujejo pri podobnih frekvencah. Navitja delovnega takta ni, tako kot ne povečanja števila jeder, ki bodo v osrednjih izvedenkah štiri, tako kot doslej! Imajo pa programerji s haswellom na voljo novo močno orodje, Transactional Synchronization Extensions (TSX) za boljšo izrabo vseh jeder pri večnitnem softveru. Okej, dovolj kratic.

Šarenica

Kot že nekaj generacij pred njimi tudi haswelli poleg osrednjih računskih jeder vsebujejo grafični izrisovalnik. Ta je bil tradicionalno nekaj, v kar smo usmerjali prst in se režali. Pa je Intela postalo sram in ga pospešeno krepi. Najmočnejša inačica v ivy bridgu nosi naziv HD 4000 in ima šestnajst izrisovalnih enot, ki jih ne gre mešati s senčilniki iz radeonov ali geforcev. Haswell ima še dvakrat tolikšno rajdo izvedenk.

Najbolj zastopana od ta šibkih je HD 4600. Ima dvajset podobnih enot kot HD 4000 in je torej kanček urnejša. Najdeš jo v procesorjih, kjer vdelano izrisovalo ni pomembno in bodo imeli ob sebi večinoma polnopravno grafično kartico. Tudi v modelu na našem testu. Stopničko nad njo je HD 5000 s 40 enotami, ki je konkretnejša mrcina, namenjena 15-vatnim čipom za ultrabooke. Še više je prvi član z novim nazivom iris: iris 5100. Napram pettisočki ima takt 1,3 gigaherca, dvesto megahercev več. Našli ga bomo v 28-vatnih ultrabookih.

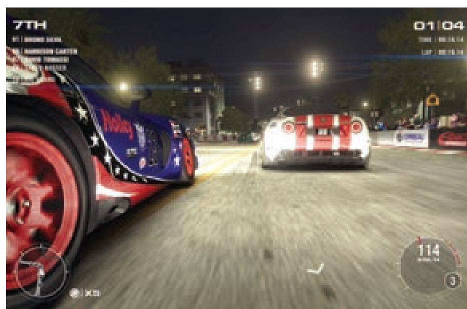
Najviše je iris pro 5200, ki se od slabšega irisa razlikuje po vdelanem pomnilniku eDRAM z nazivom crystalwell. 128 megabajtov ga je in ga lahko uzreš kot ločen del silicija na ploščici procesorjev z irisom pro. Njegova naloga je slična tisti grafičnega pomnilnika na grafični kartici. Običajna integrirana grafika mora uporabljati sistemski pomnilnik, kar je počasneje. Zato je vdelani namenski za GPU ključen, če hočeš dosegati podobno hitrost kot diskretne grafične kartice. Je pa seveda dražji, zato bo iris pro stvar namenskih gamerskih ultraprenosnikov. Mimogrede, če je kdo dobil asociacijo na 32 MB vdelanega rama v xboxu one, se ni zmotil. Intelovci pravijo, da so tudi sami najprej ciljali na isto številko, a so jo podvojili za prihodnje izzive ... In jo nato podvojili še enkrat, pač za ziher.

Sistem v igri

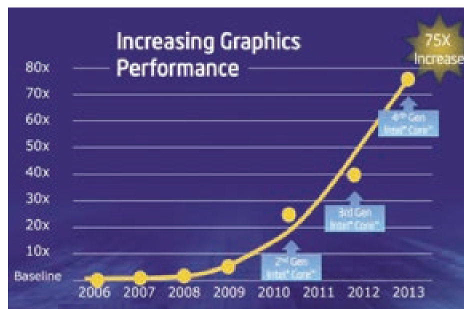
Na test smo dobili haswella z imenom core i7-4770K, ki je trenutno najmočnejši predstavnik. Nazivno sopiha pri 3,5 gigahercih, s turbom pa ga je moč samodejno naviti do 3,9. Kot vidiš, izdelki ohranjajo poimenovalno shemo, le da so se številke s tritisočk pri ivy bridgih povzpele na štiritisočke. 'K' zopet pomeni, da ima procesor odklenjen množilnik za ročno navijanje. Poleg tega bodo overclockerji veseli še dvojega: takt BCLK, ki se pomnoži s faktorjem, da dobiš končni tiktak procesorja, lahko nastavljaš na 100, 125 ali 167 megahercev. Za nameček lahko takt pomnilnika odslej seže še dlje, nad tri gigaherce.

Toda pričakovati, da se bodo haswelli dobro navijali, ni smiselno. Navsezadnje so namenjeni varčevanju in usmerjeni v mobilno. Na zraku sem ga komajda uspel spraviti 900 MHz više, zato je videti, da se obnaša podobno kot ivy bridgi in da haswelli ne bodo ljubljenci zanesenjakov s hlajenjem na tekoči dušik. Tudi hitrostno se je potrdilo tisto, česar Intel ni nikdar skrival: haswell zmaga, a z nezavidljivo prednostjo, ki v povprečju znaša deset odstotkov.

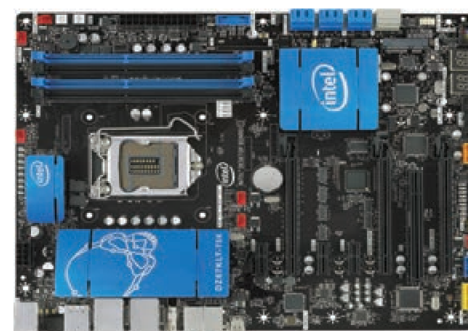
Dotakniti se gre še novosti na matični plošči. Podnožje je novo, LGA 1150, pri čemer bo nemajhen del haswellov neločljivo vgrajen v mamaplato v socketu BGA. Med drugim vsi irisi pro! Novo čipovje Z80 ima končno šest vrat za SATA 6 Gb/s, do šest vrat USB 3.0 in vodilo thunderbolt.



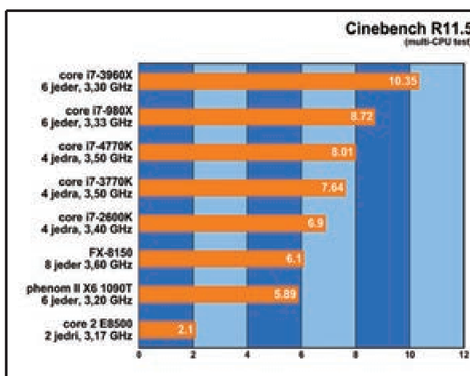
Pri novi vgrajeni grafiki tvrdka uvaja lastne programske prijeme pri izrisu, kakršnih smo na geforcih in radeonih že vajeni. Grid 2 je ta hip edini znani naslov, ki jih izrablja. Bodo sledili še drugi?

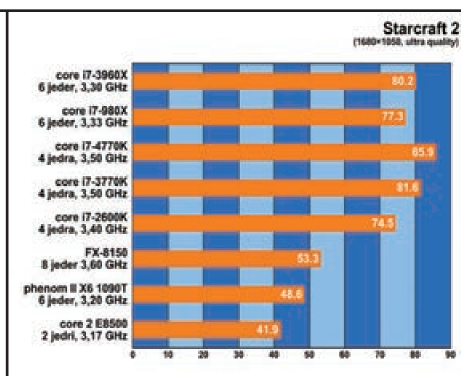


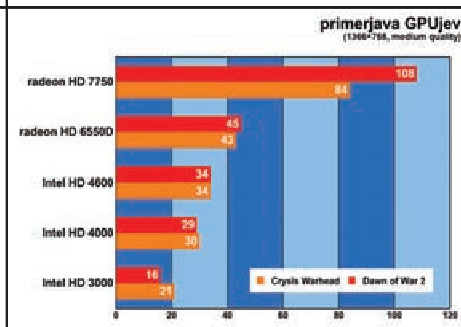
Tako je videti rast moči izrisovanja, vdelanega v procesorje core. Največ pove, da je bila zmogljivost sprva za en d*, a vse kaže, da namerava Intel resno postati tretji veliki grafični gigant.**



Novo čipovje matičnih plošč serije 8 nosi ime lynx point. Mamaplate za običajneže bodo nosile inačico H87, tiste za zanesenjake pa Z87 in Z85.







Revolucija še spi

Po zapisanem je nenavadno, da je Intel tudi družino novih corov splovil z namiznimi in običajnimi prenosniškimi izvedenkami na čelu. Njihovo testiranje je nereprezentativno, ko hočeš razložiti, kaj naj bi haswelli bili. Njihova poskočnost je mlahava, če sem precej diplomatski. Kdor ima v kišti že peščeni most ali ovijalko, z nakupom ne bo pridobil. Šele ko greš tri generacije nazaj, do prvih core i7, postane nadgradnja smiselna, pa še to le, če nucaš močno mašino. Cene so podobne kot pri predhodnikih in opisani core i7-4770K stane 330 evrov. Če si bolj na tesnem z novci, lahko vzameš tudi AMD FX, če ga nameravaš naviti, kajti tu imajo nekaj rezerve.
Haswelli naj bi zasijali z verzijami U in Y, ki ravno prihajajo. Njihov potencial kaže Apple, ki je trajanje baterije 11-palčnega macbooka air zgolj s prehodom na tak čip podaljšal s petih na devet ur. Ko dobimo v roke tovrstne naprave, bo moč preudariti, kam Intel taco moli. In napraviti primerjavo z AMDjevimi APUji. Posebej zanimivo bo videti, kako se bo tozadevno odrezal iris, kajti AMDjevi malčki so uspevali predvsem zaradi vgrajenega radeona, iris pa bi lahko to ogrozil. Če se namenjaš kupovati ultra ali cenejši prenosnik, zato počakaj malo, da pride ven ves repertoar. Tudi če ne boš kupil Intela, bo morda prišlo do nižanja cen pri drugih proizvajalcih.

Nemara si razočaran, ker novinci za dekstop niso prinesli razburjenja vrednih novosti. A to je današnja realnost, kjer so velike kište v senci mobilij. Intel tu enostavno ni smel zaspati. Zato tale tekst vzemi kot uvod v krasni novi svet igric na potepu. Pa tako, med nama rečeno; če si star igralski maček, bi kazalo vzljubiti špilanje na tablicah. Recimo s temle Deus Exom: The Fall. Okej, okej, sem že nehal.

FAMILIJA HASWELL

Z novo raznoliko generacijo pride množica označb, ki bo kupce poslala v beg. Že namizniški pridejo v več sortah. Vzemimo za primer našega core i7-4770K. 'K' pomeni odklenjen množilec takta, dočim je osnovna verzija brez njega. Vendar obstajata varčnejši T in S ter na koncu še R, v kateri se skriva iris pro in dospe na podnožju BGA, pritrjena na plato. Vsi cori i7 so štirijedrniki s hyperthreadingom: posamezno jedro zna prebaviti dve niti. Core i5 so šibkejši – takisto so štirijedrniki, le da nimajo hyperthreadinga. Corov i3 pa ta hip še ni.

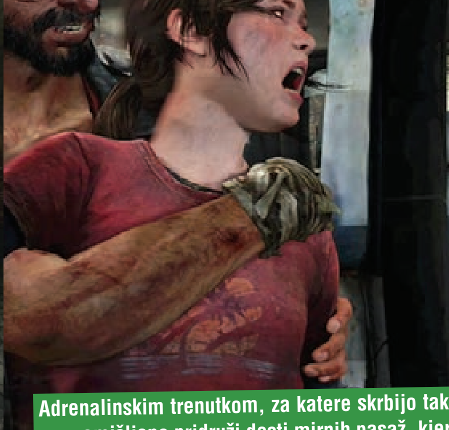


Na mobilnem področju se reči res zakomplicirajo. Dotični modeli imajo pripono MQ (in ne QM kot v preteklosti!), najmočnejše pa MX. Novost so inačice HQ z irisom pro, a le nekatere. Si še z nami? Ultrabooki bodo imeli samosvoji verziji U in Y. Slednja bo ždela v pol tablicah, pol prenosnikih.

ULTRA EUROPE
REGIONALNI GLASBENI SPEKTAKEL LETA!
Največji jadranski elektronski festival vseh časov!
Collegium
12/7 & 13/7 2013
SPLIT
STADION POLJUD
14/7 2013
HVAR
AMFORA GARND BEACH RESORT
AFROJACK * ARMIN VAN BUUREN
ART DEPARTMENT * ARTY * AVICII
BINGO PLAYERS * CARL COX * DADA LIFE
ERICK MORILLO * FEDDE LE GRAND
GUY GERBER * HARDWELL
JAMIE JONES * KREWELLA * LUCIANO
MARCO CAROLA * NICKY ROMERO
PORTER ROBINSON * REBOOT
RIOTGEAR * SANDER VAN DOORN
STEVE AOKI * SWANKY TUNES
UMEK * IN MNOGI DRUGI ...
ULTRA EUROPE
NAMESTITVE
APARTMAJI
HOSTEL
KAMPING
ŽE OD 75€ DALJE
VSTOPNICE, NASTANITVE, PREVOZI NA WWW.COLLEGIUM.SI IN WWW.TRAVEL2ULTRA.COM

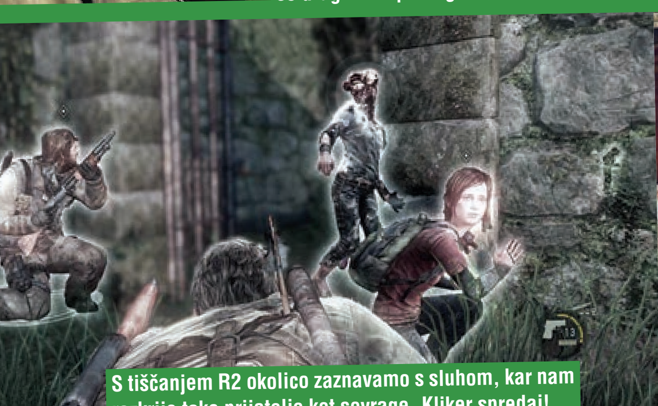


Tale ubožca nam ne moreta več pomagati, srečamo pa še druge žive pomagače, da nista stalno le Joel in Ellie.

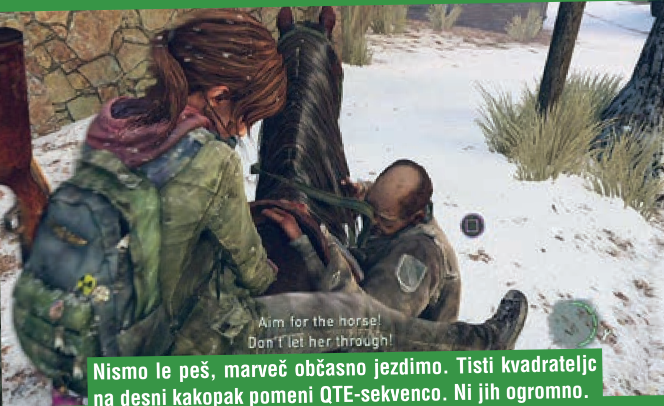




Adrenalinskim trenutkom, za katere skrbijo tako parazitniki kot preživeli, se premišljeno pridruži dosti mirnih pasaž, kjer imamo čas za premislek.



S tiščanjem R2 okolico zaznavamo s sluhom, kar nam razkrije tako prijatelje kot sovrage. Kliker spredaj!



Nismo le peš, marveč občasno jezdimo. Tisti kvadrateljc na desni kakopak pomeni QTE-sekvenco. Ni jih ogromno.





The Last of Us

Vem, zakaj nekateri ne marajo iger, čemu jim nič ne pomenijo. Zato, ker v njih ni oseb, s katerimi bi se lahko čustveno povezali. Kamor pogledaš, sami heroji, ki rešujejo svet, maščevalni barbari in kao hotne joškače. To niso ljudje, to so kliševji. Za take upravičeno nejeverne tomaže je kot nalašč The Last of Us, mešanica holivudskega filma, preživetvene literature in likov, ki stopijo z zaslona, tako življenjski so. Pod njimi pa se vseeno skriva spodobna skrivaška igra.

Zadnji bodo prvi

Novi projekt hiše Naughty Dog ni več strelska akcijada s parodijo Indiane Jonesa v glavni vlogi, kakršni so bili njihovi Unchartedi, marveč temačna, resnobna postapokaliptična drama. V aktualnem času človeštvo stakne glivično infekcijo, ki okužene spremeni v krvoločne stvore brez razuma. Civilizacija razpade in tisti, ki se jim je posrečilo ogniti nevarnosti, se trudijo preživeti po najboljših močeh. Bodisi sami, bodisi v mestih pod vojaškim nadzorom. Med njimi sta možak srednjih let Joel in štirinajstletna geekica Ellie, ki ju naključje združi na potovanju k upornikom.

Dasi bi lahko o scenariju in izvedbi napisal dolg traktat, ne bom. Predvsem zato, ker nočem pokvariti niti trenutka te dobro spisane, odigrane in režirane epopeje s prvovrstnimi digitalnimi igralci ter izrednimi podajalci glasov. Med njima blestita gizdalin Troy Baker kot Joel in svetolasa lepotička Ashley Johnson kot Ellie. Da ne omenjam subtilne glasbe argentinskega oskarjevca (Brokeback Mountain) Gustavoja Santaolalle. Bodi dovolj, če povem, da je The Last of Us ena redkih iger, ki je sposobna prebuditi resnična čustva, od strahu prek sočustvovanja do samote. Še več, omogoči pravo vživetje v poligonske ljudi, ker so le-ti verjetni. Joel in Ellie sta precej normalni osebi, ki na mrazu zmrzujeta, v škripcih kolneta in se odzivata tako razumsko kot nagonsko. Tisti, ki jih srečata na poti, imajo spet lastne razloge za svoje obnašanje.
Kljub temu, da nekateri počno resne svinjarije, pripoved ne moralizira. Namesto tega nam pusti, da si sami mislimo, na kaj se pravzaprav osredotoča. Sta to Joel, ki se izkaže za vse prej kot klasičnega junaka in je ob izteku več kot dvanajsturne poti čisto nasprotje poštirkanih reševalcev Zemlje, oziroma Ellie, ki taji nenavadno skrivnost? Ali tisto, po čemer vandramo? Naughty Dog nas dajo potikat po izredno raznoliki krajini: več velemestih, stolpnicah in hišah, zelenem in zasneženem gozdu, elektrarni in kanalizaciji, bolnišnici in študentskem domu, peš in na konju. Svet resda ni odprt kakor v Dead Islandu, ni pa tako omejen kot v Unchartedu, saj imamo večkrat na razpolago lep kos zemlje, ki ga raziskujemo, da bi našli priboljške.
Pri tem nas prežema tisto najpomembnejše: tesnoba, ki nam daje vedeti, da je civilizacije, kot smo jo poznali, konec. Da smo le še podgane, ki skušajo preživeti s krmljenjem na preteklosti. Povsod, kamor zaidemo, so le ruševine, zapuščene otroške sobe, zapiski nesrečnežev, trupla umrlih in lačne spake, ki nas hočejo snesti. Čeprav nekaj humorja je, je žalost otipljiva tako kakor zajebancija v Unchartedih.

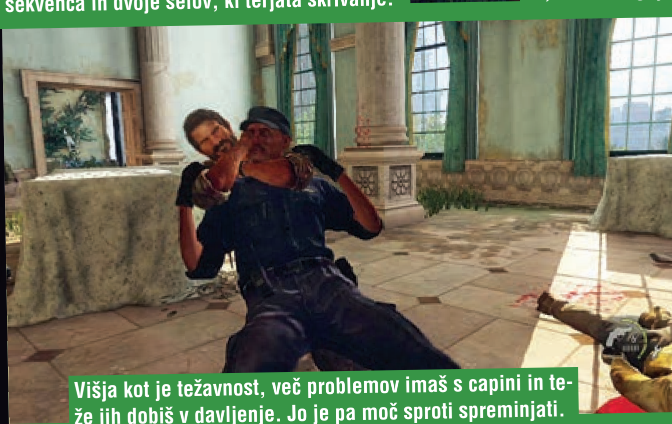
Ko bi le imel še batarang

Ko ne gledamo vrhunskih vmesnih sekvenc in ne poslušamo kramljanja med Ellie in Joelom, ki lika gradi in povezuje (punca ne zna žvižgati, on je hotel postati pevec ...), iščemo pot naprej, se ubadamo z lahkotnim ploščadenjem, občasno premaknemo kako lojtro za Ellie, da lahko oba napredujeta, se potapljamo – in se, jasno, bojujemo. Skrivamo se za objekti in uporabljamo tako pištole, puške, plamenobacač in lok kot kije ter plohe, s katerimi po kmečko nalomimo bližnje sovrage. A radostna nažigačina igra ni niti na najnižji težavnosti in bolj kot se po njih vzpenjamo, manj je streliva ter dragocenejši je sleherni naboj.
Zato se je treba malodane obvezno zateči k drugemu gradniku igranja, skrivanju, ki omogoča, da se tolovajem čepe približamo od zadaj in jih pokončamo. Počasno, oprezno tiholazenje za stenami in drugimi deli okolice je nujno, saj tedaj s tiščanjem R2 prisluhnemo okolici in dobimo njen malce spidey-sensovski oris s silhuetami barab, ki spuščajo kakršnekoli zvoke. To so lahko normalni ljudje, ki so si poželeli tvojih robid v ruzaku, ali okuženci.
Dotični so treh sort: zmešani tekači, ki besno napadejo v ravni črti, močni hrusti, ki bljuvajo spore, in najstrašnejši klikerji s karfijolastimi beticami. Ti so ime dobili po zvoku, ki ga spuščajo in nato kakor netopirji zaznavajo sliko okolice. Če te zaslišijo, so brž pri tebi in te pokončajo z enim ugrizom, in če jih hočeš neslišno ubiti, moraš zapreči lok, molotovko

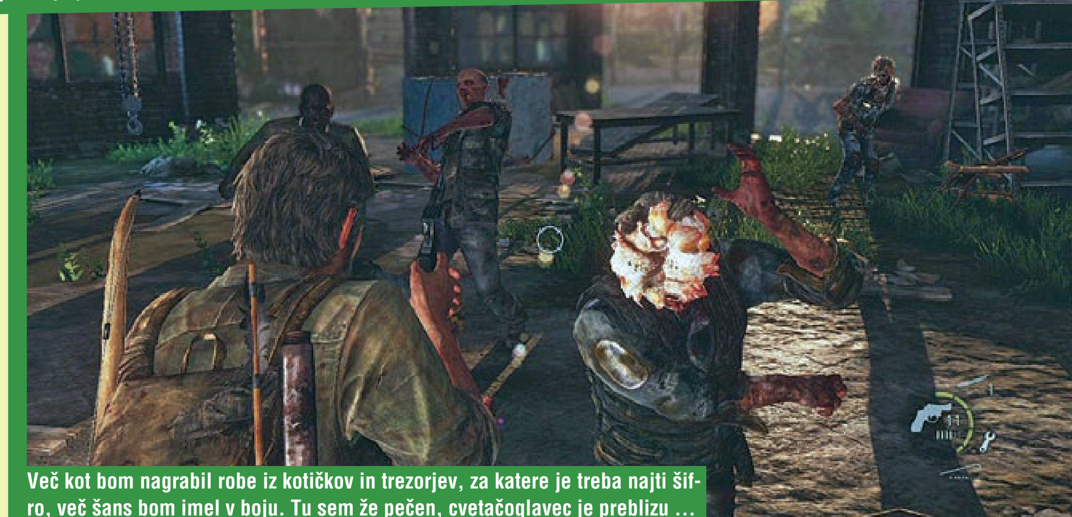

Navalov fungusarjev, ki jih za razliko od ljudi ni moč uporabljati kot žive ščite, je kar nekaj. Je tudi snajperska sekvenca in dvoje šefov, ki terjata skrivanje.


Če pride kliker preblizu, si koj mrtev. Brez noža, loka ali ognja mu na tih način ne moreš nič.




Višja kot je težavnost, več problemov imaš s capini in teže jih dobiš v davljenje. Jo je pa moč sproti spreminjati.


Iskanje splavov za Elico ni ravno možganski oreh in je v new game+ dolgovezno. Tako kot ves špil, saj je zelo filmski.


Več kot bom nagrabil robe iz kotičkov in trezorjev, za katere je treba najti šifro, več šans bom imel v boju. Tu sem že pečen, cvetačoglavec je preblizu …

ali nož od zadaj med rebra. Tako je ponavadi na tebi, da se odločiš, ali boš sitnobe zalezoval, se odplazil mimo njih ali se spustil v direktni boj.
Najpogosteje nastane mešanica vsega tega, ki jo definira surovost. Ne Joel, ne Ellie, ki razen v polurnem kasnejšem odseku deluje kot neproblematična, a v končni fazi umrljiva pomočnica, nista prav nič superherojska. Razen pajkovsko-batmanovskega čuta, ki je v kontekstu realizma dejansko malce hecen, nimata nobenih supermoči in nindža potez. Podležeta hitro, paketi prve pomoči prijemljejo počasi, za menjavo orožja morata poklekniti in novega vzeti iz ruzaka ter ko ciljata, jima merek niha. Obračuni so kratki, krvavi in brutalni, polni hreščanja in vreščanja, ko te iznakaženi gravži zagledajo in opletaje z udi lačno stečejo nadte.

Šnops na zob ali v rano?

Igra sama po sebi niti ni strašna, vsaj če si nekoliko vajen zombijad. Čeprav ima svoj delež temačnih kleti in klavstrofobičnih hodnikov, se je veliko odvija pod milim nebom. Je pa v tradiciji preživetvenega hororja, s katerim se spogleduje, nenehno prisotna skrb, če si porabil preveč dobrin. Višja kot je težavnost, manj najdeš robe, kot so škarje, obveze in alkohol, kar nato sproti sestavljaš v first-aid kite, eksploziv, molotovke in dimne bombe. Keč je v tem, da iste surovine porabljaš za več istih zadev, in na tebi je, da se odločiš, kaj ti bo bolj koristilo. Boš naredil prvo pomoč ali ognjevito flašo? Boš bodalo ponucal za usmrtitev klikerja izza ledij ali vlom v skladišče, kjer se skrivajo dragocenosti? Ta skrb za dobrine se odlično vklaplja v tematiko postapokaliptičnega preživetja. Takisto pri delovnih mizah nadgrajuješ orožja in si v zameno za pobrane pilule frpjsko krepiš nekatere sposobnosti, kot so zaloga življenjske moči, nihanje merka in hitrost obvezovanja ran.
Vseeno pa The Last of Us po igralni plati ne preseže solidnosti. Sovražnikov je nekam malo vrst in kake posebne umetne pameti ne kažejo. Zadostuje, da iz zavetja naštudiraš njihove dokaj predvidljive poti, kot že v desetinah minulih sorodnih iger. Bolj navdušijo dejansko uporabni kolegi, zlasti Ellie, ko ti jezno sname sovražnika z vratu. Tiholazenje je sicer vznemirljivejše in naprednejše kot v marsikateri sodobni 'skrivalniščini', ki za oponašanje pajkov v temi nima potrpljenja, recimo Assassin's Creed 3 in Splinter Cell: Conviction. Predvsem zato, ker je smrt tik za vogalom. A manjka mu dosti naprednejših elementov, naj gre za skrivanje trupel, zapiranje vrat, neskriptane poti stražarjev in komuniciranje med neokuženci. Raztepejo se, nakar jih lepo pospraviš enega za drugim in se jim zvečine ne zdi nič čudno, da ni nikogar na spregled. Škoda tudi, da krogle ne prebijajo lesa, a najbrž od ubogega starega PS3 zahtevam že preveč.

Master Chief, svetlobna leta daleč

Ker do odhoda Jokerja v tisk še niso vključili strežnikov za tekmovalno večigralstvo (sodelovalne kampanje ni), je ocena okvirna. Z multijem se bom še pozabaval, a ne verjamem, da bo številko premaknil od tam, koder je: na solidni osmici, okrog 85. (Ocena ni finalna, od tod sivi obrisi.) Pod črto je igralna izkušnja vseeno nekolikanj enolična, saj ji proti koncu zmanjka različnih nasprotnikov in svežih pristopov. Krepak del tematike je zlajnan, kajti nalezenci se ne vedejo nič kaj drugače kot tipična hodeča trupla, medtem ko zgodba na več mestih zavije v tipsko smer razpada družbe in človeka, ki človeku volk postane.
Poleg tega bodo znalci iger točno videli, od kod si špil bogato sposoja: iz Half-Life 2 vzame redko naseljene prostranosti, vtikanje nosu v bajte, koder en sam štuk loči svetlo nedolžnost od temačne groze, in ljudi, ki jih tujski organizmi morebiti kontrolirajo … iz Dead Space mize za nadgrajevanje orožij … iz Condemned usrane kvartirje, ki jih razsvetljuje nočna svetilka … iz Thiefa in Splinter Cella zalezovanje … iz Batmana čutenje obrisov sovražnikov … ter iz Uncharteda strelsko mehaniko. Kdor se spomni srhljivih delov proti koncu enice, bo uvidel, od kod so avtorji črpali osnovo za kurjepoltne dele.
Našteti naslovi tisto, na kar se osredotočajo, počno bolje od The Last of Us. Vendar jih pričujoči naslov preseže kot raznolik skupek pristopov, obogaten z odraslo, metaforično pripovedjo, fantastično izvedbo in liki, ki so ljudje, ne poceni simulakrumi. Ko boš videl konec, boš enostavno moral premisliti o tem, kaj sploh pomeni biti junak v računalniški igri in kako se počutiš, ko sprejemaš za to vlogo jako nenavadne odločitve. Vse to se preplete v kompletno izkušnjo, ki se ji letos postavlja po robu le Bioshock Infinite.

85

Snetiju se v mozgu zaredi fungus. Odslej je lepši in manj sestradan.

PS3 | **Naughty Dog / Sony**

BattleBlock Theater

Bradači iz neodvisnega studia The Behemoth so hodi-v-desno 2D-streljačine in sekljačine srednje uspešno obdelali v Alien Hominidu (J145, 57) ter Castle Crashers (J182, 77). Nič manj kot pet let so nato gnetli novo poglavje stilsko značilnih špilov z ne najbolje premišljeno igralno platjo. Nič ne de, v tretje gre baje rado. Odbitost je znova tu, a BattleBlock Theater mlatenje in rešetanje postavi na stranski tir. Tokrat boš več skakal in mozgal. Ter umiral. Joj, kako boš umiral!

V soju žarometov

Lepega dne je kup prijateljev plulo po morju in prijateljevalo. Ker pa nekaj mora iti po zlu, plovilce zajame strašansko neurje. En brodolom in nekaj onomatopoetskih blodenj nevednega pripovedovalca kasneje se druščina znajde na samotnem otoku. Ko poiščejo zatočišče v zapuščenem gledališču, naletijo na neljubo presenečenje: tam odštekano mačje prebivalstvo uprizarja smrtonosne predstave. Za nameček je najboljšega prijatelja Klobučnika vrglo božje, da se je pridružil zlim muckom in se zleknil na prestol. Naj se igre pričnejo – nastopajo ubogi zasužnjeni prijatelji!

Da bi dognal, čemu se je izdajalcu odpeljalo, in rešil zapornike, se boš moral v pogledu od strani linearno prebiti skozi osem skupkov stopenj. Vsaka vzame nekaj minut, cilj pa je nabrati čimveč zelenih kristalčkov. Za odprtje izhoda potrebuješ najmanj tri, če si želiš najboljše ocene, pa se boš moral potruditi in v omejenem času poiskati vseh sedem ter še zlat klobčič. Slednji terja dodaten trud, a ko jih nabereš pet, od pokvarjenih paznikov odkupiš novo orožje. Na podoben način z dragimi kamni rešuješ ujetnike, ki tako postanejo igralni.

Življenj imaš neskončno, nadaljevalnih točk pa je dovolj, da se ne razhudiš preveč, ko crkneš. Prvih nekaj nivojev je mlačnih, a kmalu se težavnostna krivulja ugodno povzpne in smrt preži na vsakem koraku. Špice, žage, laserji, voda in nekateri izstrelki te zakoljejo instantno, blodeči nepridipravi pa se gibljejo nepredvidljivo. Na voljo jim je enak nabor sposobnosti kot tebi – lovijo te in odrivajo, lučajo te v zrak in ti grenijo življenje s pihalniki. Žogice se odbijajo, mehurčki so strupeni, papirnata letala, mine in granate delajo eksplozije. Dostikrat jih uleti cel bataljon in sploh ne veš, kaj te je okrog ušes.

Toda vse ni v boju, saj moraš spretno skakati in tudi nekoliko premišljati. Dvojno poskakuješ po izginjajočih ploščadih, oprijemaš se lestev, se odbijaš, rabiš letalne naprave, kvadratne konje in čolniče, lučaš skalovje ... Pomaga, da je nadzor natančen, saj gre proti koncu rado za nohte.

Za zaveso

Kljub nekaj kaotičnim odsekom skozi Teater v dobrih petih urah odbrziš brez hujših težav, saj se zahtevnost viša ravno prav hitro, umiranje pa je nekaznovano. Mojstrom, ljubiteljem Super Meat Boya in mazohistom je namenjen način, ki odstrani nadaljevalne točke. Oblazini stene in obleci plošček v titan, tu igra postane bo-la-na. Na nivoje se lahko vrneš in se pojaš za pozabljenimi dragulji ter hitrostnimi rekordi. Skozi kampanjo greš tudi v dvoje, kar izkušnjo precej spremeni.

Večigralstvu je takisto namenjenih nekaj arenastih načinov, med katerimi izstopata moštveno igranje košarke in barvanje zaslona. Ne izostanejo niti običajni mlatilsko-skakaški modusi, kot sta 'ukradi kljuse' in 'pobaši zlatnike, ki jih izserje leteči kit'. Kwa? Behemoth, dovolj drog! V multiju pridejo bolj do izraza pokalice, ki jih v solo redko uporabiš. Paket zaokroža učinkovit urejevalnik stopenj. Ne pričakuj kompleksnosti tistega iz LittleBigPlaneta, je pa ustvarjalni proces mnogo urnejši in že skrbi za frišen dotok vsebine.

V zaodrju

Battleblock Theater je korak v pravo smer in lepo je videti, da se The Behemoth ne požvižgajo na kritike. Ploščadenje je uživantsko, ubadanje s sovragi pa malo manj – med drugim pogrešaš kakega šefa. A vsebine je dovolj, lokalno in spletno večigralstvo znata biti hudo vzdušna, vse skupaj pa je zavito v odpuljeno stripovsko podobo v tradiciji Castle Crashers z luštnim piskanjem in bizarnim humorjem. Obenem je špil po eni strani dostopen, medtem ko po drugi levjesrčnim in hitroprstim priskrbi trdovraten izziv. Za 15 evrov na Live Arcadu sploh ni slabo.

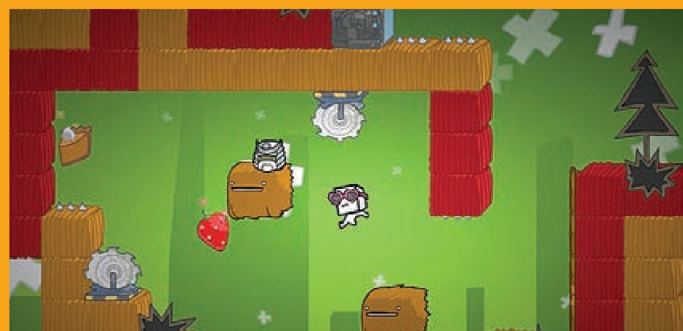
79 *Kavbojc skače in uživa, ko se tepe, tiča skriva.*

xbox 360 **Microsoft**

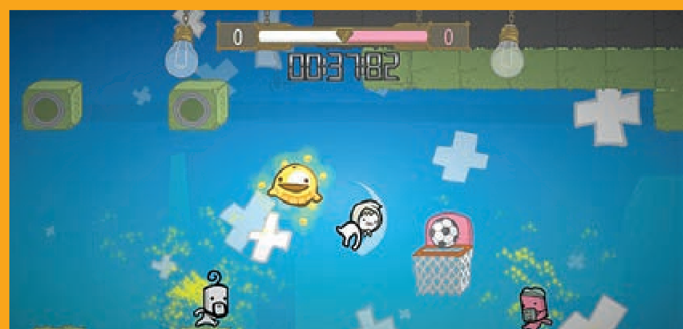
Teater blesti pri 2D-ploščadenju v stilu Super Meat Boya. Žal tepež ni povsem dorasel skakalništvu in mestoma zakisa splošen vtis.



Ogromne mačke, bobrojeleni in hecne figurice? Odpuljen stil, ki je zaznamoval Alien Hominida in Castle Crashers, se vrača.



Rešil boš malo morje prijateljev, ki s tem postanejo igralni. V resnici gre le za različne čelade, saj je telešček vselej enakega videza.



Med večigralskimi modusi izstopa igranje košarke. Najbolj se boš zabaval, če vas bo na kavču več. Le ostre predmete prej odstrani.



Klasičnih šefovskih bojev začuda ni, te pa na koncu vsakega sklopa pričaka zahtevnejša, časovno omejena stopnja.



Okolja so pisana, a kanček več raznolikosti ne bi škodilo. No, ravno zaradi kockavosti je urejevalnik nivojev jako dostopen.



Fuse

Res ne vem, kako naj si razlagam besede Teda Prica, šefa kovačije Insomniac. Po njegovem je Fuse sveža riba v morju ziheraških nadaljevanj in nekaj korenito drugačnega od tega, kar smo igrali v zadnjih petih, šestih letih. Po mojem pa je špil slabokrven klon Gears of War s suhoparno štorijico in generičnimi liki, v redu grafiko in zvokom, kvečjemu solidno kampanjo ter kooperativnim igranjem, ki je bistveno bolj zanimivo na papirju kot v praksi. Kdo ima prav?

Dva deca, dve babi

Posebnost, na katero namiguje Price, se v prvi vrsti nanaša na dejstvo, da nadzoruješ štiri like z različnimi futurističnimi orožji in sposobnostmi. Med njimi poljubno preklapljaš v vselej dostopnem meniju. Če igraš sam, za kamerade v danem trenutku skrbi silicij, na pomoč pa lahko kadarkoli priskočijo lokalni ali omreženi kolegi oziroma ti njim.

Zgodbica o skupini operativcev, ki mora zlobni najemniški organizaciji Raven preprečiti, da bi se dokopala do čudežne substance fuse, je kilavo opravičilo za to, da protagonisti v uvodni od skupno šestih misij kampanje prejmejo kulske pokalice in se lotijo čiščenja neskončne zalege sovragov. Mišičnjak Dalton vihti krepelo, iz katerega zraste pravokoten energijski ščit, ki njega in soborce ščiti pred izstrelki ter sovrage s sunki spreminja v čežano. Temnopolti Jacob si lasti snajperski lokostrel, ki nasprotnike v alternativnem načinu rabe ovije v plamene. Uporniška Izzy je opremljena z brzostrelno puško, ki capine mutira v nemočne kristalne kipe, ti pa se ob snidenju s svincem razletijo na prafaktorje. Podobno učinkovita je palica smrti vitke Naye, ki tarčo ob zadostnem številu zadetkov posrka v črno luknjo in poškoduje bližnje capine. Vsak agent je opremljen še z dvoročno (mitraljez, snajpa, pumparica) in enoročno pokalico (pištola, uzi) ter granatami. Orožarski nabor niti ni slab, ampak od avtorjev, ki so nam dali Ratchet & Clank in Resistance, sem pričakoval bistveno bolj samosvoje, zanimive in hecne morilske pripomočke. Z vlaganjem veščinskih točk, ki jih prejmeš ob stopenjskem napredovanju, je orožjem moč izboljšati osnovne lastnosti, like pa nadgraditi z unikatnimi talenti, kot so nevidnost, odlaganje ščita in lučanje posebne boje, ki ustvari zdravilno polje. Kasneje četverica zaobvlada rokovanje z močnejšimi ročnimi bombami, proti koncu pa vsak heroj razvije fuzijo, ki mu začasno podari nesmrtnost in neskončno zalogo streliva. V posamezne veščine lahko vložiš dva ali tri punte in jim s tem še nekoliko povečaš učinkovitost. Gre za spodoben seznam talentov, a nič takega, s čimer se ne bi srečali v mnogih preteklih tretjeosebnih rešetalkah z arkadnim pridihom.



Enforcerji za sabo pustijo težka orožja, ki jih je moč pobrati, mestoma pa rokuješ tudi s fiksnimi strojnicami. Oboje ni nič posebnega.

Nayina nevidnost je daleč najbolj uporabna veščina v igri. Zelo prav pride pri neštevilnih šefih, kjer je smisel rešetanje šibkih točk.

Iz arene v areno

Akcija je spočetka solidna, kajti osnove polkrožnega skupinskega bojevanja v arenah so Nespečniki naštudirali. Liki so odzivni, skrivanje za gradniki okolice deluje, kot se šika, neproblematično je slepo in natančno streljanje ter metanje granat. Ob premikanju iz enega strelskega scenarija v drugega, kjer se v grobem spreminja le okoljska tematika (podzemni laboratorij, džungelski kompleks, zasnežena gora, vesoljska postaja ...), pa se dvomi porodijo nekje na tretjini približno sedemurne izkušnje.

Takrat se začneš zavedati, da bo špil le izjemoma postregel s spopadi, v katerih boš primoran napredno sodelovati s sotrpini. Če Fuse igraš z živimi pajdaši, je malenkost drugače. Tam pride do izraza flankanje – napadanje z boka, ki je med solerskim igranjem bistveno manj priporočljivo, saj si ga prisiljen izvajati kar sam. Soborcem namreč ni moč dajati ukazov, zato si prepuščen (ne)milosti umetne pameti. Pri streljanju in iskanju zavetja se ta še znajde, shizofreno pa se pomagači vedejo pri časovno pogojenem oživljanju onemoglih. Do ranjencev, vključno s tabo, pogosto tečejo brez trohice smisla za preživetje in še sami podležejo sovražnemu ognju. Ob naslednji priliki se kam zataknejo in te pustijo, da izkrvaviš. Bentenje ne izostane.

Podobno mlačen vtis pusti sovražna soldateska. Je raznolika, saj se te lotijo običajni in ostrostrelski vojaki, ki se z raketnimi nahrbtniki selijo sem in tja, ter specialci s ščiti proti izgrednikom. Dalje nevidneži, ki se ti prikradejo za hrbet in te davijo, elitniki, ki podložnikom krpajo rane, ter več vrst robotskih enforcerjev z ranljivo točko na hrbtni strani, opremljenih z metalci plamenov in raket. Na višji težavnostni stopnji z njimi ni heca. Vendar so skoraj brez izjeme občutljivi na surovo strelsko moč, ki je udarni četverici ne manjka. Dalton v teoriji najbolj zažiga od blizu, Naya in Izzy s srednje, snajperski Jason z velike razdalje. V praksi pa so junaki po strelski učinkovitosti čisto preveč poravnani. Za preklapljanje med njimi se zato odločiš bolj kot ne takrat, ko ti pri enem zmanjka streliva.

Nespoj elementov

Fuse se izkaže za povprečno akcijsko tretjeosebnico s štirimi glavnimi liki, ki jo je še najbolj priporočljivo igrati s kolegi iz mesa in kože. Najraje v načinu echelon, kjer je smisel v preživetju zaporednih valov sovragov in se ga je pametno lotiti s spodobno razvito druščino, saj težavnost hitro narašča. A niti v co-opu igra ni prav dobra, dočim jo lahko mirne duše opustiš, če te take sorte udejstvovanje ne privlači. Pa brez zamere, Teddy.

65 — *Atomska fuzija? Ne, hvala. **Case** se bo še naprej grel na pelete.*

PS3 / X360 — **Insomniac / EA**



Vedenjske čudnosti silicija pridejo najbolj do izraza v načinu echelon, kjer po petem, šestem valu sovragi ne poznajo več milosti. Brez timskih perkov, ki jih odkleneš ločeno od veščin, tenko piskaš celo v družbi živih kolegov.

Dust 514

Vesoljski turizem prihodnosti si je Case predstavljal malce drugače.

playstation 3

CCP / Sony

Masovna prvoosebna streljanka s stalnim svetom na konzoli? Špil kova Planetside, ki je povezan z računalniškim vesoljskim mmorpgjem Eve Online?? Kaj je ta coprnija!? Tako smo se spraševali, ko je islandski razvijalec CCP najavil Dust 514 in se ob mecenski podpori Sonyja zarekel, da ga bo izdal izključno za playstation 3. Štiri leta kasneje je ta v osnovi zastonjski naslov v Playstation Storu na voljo imetnikom črnega monolita. Spodobi se, da preverimo, kaj je na stvari.

Praško in Eva, to je lepi par

Najprej je treba vedeti, da si Dust 514 in Eve Online delita unikatno vesolje. Dobesedno, saj si v obeh priklopljen v edino omrežje Tranquility, na katerem se v danem trenutku v povprečju zadržuje kakih šest tisoč dušic. Z ostalimi igralci lahko prosto komuniciraš in se pridružiš isti korporaciji – igrini različici cehov oziroma klanov. Zanje kot kloniran najemnik opravljaš misije na planetih – teh je v igri več kot 66.000! – prostranega skupnega univerzuma.

Slednje je poanta v osrednjem igralnem načinu Dusta 514, ki se mu reče planetary conquest. Tu se na planetih spopadaš za posamezna okrožja (districts), ki so osnovna lokacijska enota, in kajpak dalje za prevlado nad celotnimi svetovi, sončnimi sistemi ter ozvezdji. Vse za dobiček svoje strani. Zadeva je v praksi sicer bolj komplicirana, ampak v grobem velja, da z nadzorovanjem znanega vesolja vplivaš na zalogo klonov, s katerimi oborožena roka tvoje korporacije razpolaga, ko se za prevlado nekega vesoljskega okoliša v Dustu 514 spopade z nasprotno tvrdko. Vsakič, ko število klonov, ki se izdelujejo v zavzetem planetnem okrožju, doseže zgornjo mejo, je presežna trupla na primer moč pretvoriti v igrino valuto (ISK), ki nato roma v mošnjiček korporacije in naprej do tebe.

Na tem mestu vstopi direktna povezava z igralci Eve Online, ki morejo tvojemu (in svojemu!) podjetju priskočiti na pomoč iz vesolja. In sicer z realnočasovnim orbitalnim bombardiranjem terenskih tarč oziroma sovražnih enot, ki jih v Dustu označi vodja najemniške enote. Predpogoj je, da imajo igralci Eve primerno opremljene ladjice in da so neposredno nad tistim okrožjem na planetu, kjer poteka srdita talna bitka. Dustovci pa morajo za naročilo napada z uspešnim streljanjem najprej dobiti potrebno število bojnih točk (war points).

Iz zvezd v blato

Sliši se blazno kul in napredno ter v nekem smislu tudi je. Sploh če pomisliš, da se razvijalci drugod krčevito otepajo povezovanja igralcev, ki si določeno igro lastijo na različnih platformah. Kaj šele, da bi na konzolah in abakih med seboj povezali povsem različna špila! A dejstvo je, da se boš moral za doživetje zgoraj naštetega prebiti skozi več slojev blata, ki bo marsikomu že v štartu skazilo izkušnjo in ga vrnilo v objem dostopnejšega Call of Dutyja in Battlefielda.

Če se ne boš pridružil korporaciji, za katero moraš upati, da jo vodi sposoben osebek in da je dejansko aktivna, oziroma ne boš imel te sreče, da bo eno od podjetij najelo tvoje strelske usluge, boš večino časa preživel v alternativnem načinu igranja faction warfare. To je generični univerzum, kjer se boš v 'instantnih bitkah' boril na strani 'računalniško' vodenih korporacij in se udeleževal spopadov, ki jih špil nudi v štirih okusih. Dveh inačicah timskega deathmatcha in dveh izvedenkah zavzemanja topov, razporejenih po karti in naperjenih proti tvoji ter sovražnikovi matični ladji. Uspešnejši kot si pri zavzemanju teh oporišč, prej se bo nasprotnikovo komandno plovilo razletelo na prafaktorje. Slednje hkrati rabi kot točka ponovnega oživetja, od koder se na začetku vsake runde vzdušno spustiš na tla.


V spopadih se je prve dni dobro držati izkušenih in bolje opremljenih igralcev. Z vojnimi točkami (WP) te špil nagradi tudi za asistirane uboje.


Warthogu podobni džip je osnovno prevozno sredstvo. S spretnim volaniziranjem lahko povoziš več nasprotnikov, kot jih postreli kolega.


Orožje menjaš ob ponovni oživitvi. Privzeto so na voljo jurišniški, zdravniški in snajperski paketi, dočim si lahko ustvariš lastne.


Pri izbiri mesta, kamor ti zavezniški pilot dostavi vozilo, moraš biti previden, saj ti ga nasprotniki mimogrede sunejo.

Prvoosebno streljanje, ki predstavlja – no, bi moralo, a do tega še pridemo – glavnino tvojega početja v Dustu 514, je roko na srce povprečno. Pozna se, da je izdelek ne glede na javno dostopnost in uradni status še vedno precej globoko v beti. Najbolj očitna nevščenost je nihajoče število sličic na sekundo, ki občutno otežuje natančnost merjenja. Tako s ploščkom kot s tipkovnico in glodalcem, ki ju špil resda podpira, a žal precej polovičarsko. Občutljivosti miške recimo na noben način ni moč dvigniti do zadovoljivega nivoja.
Dalje ima ne več rosno mladi PS3 ima pri izrisovanju tekstur in objektov na sorazmerno velikih, naključno ustvarjenih kartah, kjer se more pomeriti največ 32 igralcev, mestoma neznanske težave. Tu so dalje številni grafični in igralni hrošči, nedodelanosti ter čudnosti. Pri vožnji s futurističnimi džipi, tanki in transportnimi plovili ti denimo rada zagode fizika. Enkrat obtičiš pri plezanju po lestvi ali ob navidez nedolžni železni ogradi, drugič so živci na preizkušnji zaradi mehanike zdravljenja padlih kompanjonov, ki zdaj deluje, zdaj ne. Odvisno od tega, s kakšno vnemo so CCPjevci v zadnji softverski nadgradnji oziroma zaplati vrtali po kodi. Work in progress je tole, skratka.

Najemniška trgovina

Če se ti morebiti dozdeva, da si Dust 514 ne glede na povezavo z vesoljem Eve Online in podporo (za konzole) velikemu številu igralcev ne zasluži oznake masovne igre, počakaj, da vidiš, kakšne možnosti nudi na področju razvoja lika. Spopadi ne glede na njihovo vrsto prinašajo goldinarje (ISK) in veščinske točke (SP), ki jih vlagaš v orožja, opremo in sposobnosti. O vsaki kategoriji bi se dalo napisati roman ali dva, toliko je tega. Poglavje zase je kompleksni sistem nadgrajevanja, ki ti zna pojesti več časa kot samo streljanje.
Da si boš lahko nadel in uporabljal eno od ležernih, srednjih in težkih bojnih oblek (dropsuit), ki so v spopadih osnovna potrebščina, boš moral denimo najprej zakupiti tri ali več z njimi povezane veščine. Posamezne talente pa nato z vlaganjem sposobnostnih točk razviti do prve, tretje, pete stopnje. Na enak način si boš prislužil pravico do rabe boljših pokalic in manjšega oceana dodatkov, s katerimi okrasiš in okrepiš svojo bojno opravo. Da bi bilo vse skupaj še bolj zakomplicirano, si z bojnimi potrebščinami količinsko omejen. Izjema je osnovna oprema, ki jo v igrini trgovini najdeš pod zavihkom 'militia'. Vse ostale bolj ali manj prestižne dropsuite, orožja, tanke in tako dalje moraš pred bojem obnoviti. To stane, a ni hujšega – vsaj takrat ne, ko se enkrat preleviš v kolikor-toliko sposobnega vojščaka in se obkrožiš s podobno resnimi kameradi.
Alternativno lahko v zameno za resnični denar kupiš valuto aurum (AUR). Dobrine, nabavljene z dotičnim plačniškim sredstvom, ti nikdar ne poidejo, se pa po temeljnih lastnostnih ne razlikujejo od običajnih. S plačevanjem se takisto prikradeš do boosterjev, ki pospešijo pridobivanje veščinskih točk. Ti pridejo prav zlasti na začetku izkušnje, saj je prvi teden sicer malce mučen. Hja, CCPjevci na nek način pač morajo služiti.
Stežka bi rekel, da je Dust 514 zaradi slednjega naslov tipa 'pay to win', saj je oprema po učinkovitosti poravnana. Slab priokus ostane, a vse je pozabljeno, ko sredi bojne vihre z osnovnim krepelom prerešetaš kakega nadmočno opremljenega igralca in se nasmehneš ob misli, da si ga spravil ob najmanj 50.000 ISKjev. Bvahaha! Nekoč naslednjič si potem seveda ti tisti, ki nasrka. Quid pro quo.


Pokalice so v Dustu 514 kar primerno uravnotežene. Močnejše, kakršen je kinetični forge gun, se načeloma polnijo in streljajo počasneje.

DESET LET VESOLJSKIH KOLIN

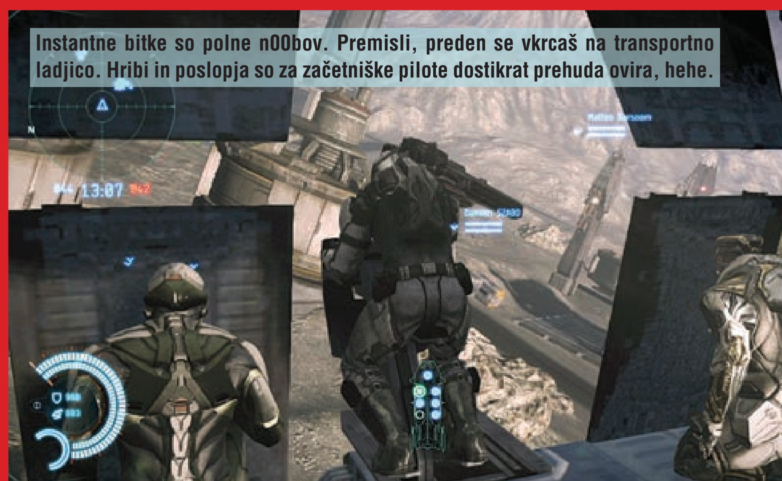
Eve Online je v primerjavi z ostalimi masovnimi spletnimi frpji to, kar so mmorpgji proti običajnim igram. Ta fraza je le eden od načinov, s katerim je moč orisati gromozanskost, globino in čudovitost z Dustom 514 povezane igralne izkušnje. Islandska programerska hiša CCP naslov razvija vse od leta 2003. V tem času so nori severnjaki dodali jerbas svežih funkcionalnosti. Kot klop kože pa se držijo izvirne razvojne filozofije, ki veli, da njihovih računalniških vesoljad ne definirajo toliko pritikline, ki jih postopoma vpeljujejo v igro, kolikor tisto, kar z njimi potem počnejo iznajdljivi in predani igralci.
S tem, ko zajahaš svojo fregatico in se podaš na raziskovanje neskončne črnine vsemirja, v katerem se lahko greš rudarja, mešetarja z informacijami, operativca na trgu s sužnji in prepovedanimi substancami, proizvajalca vesoljskih plovil, neusmiljenega pirata ali nečesa tretjega, se špas v Eve šele dobro začne. Prvi stik z uporabniškim vmesnikom, ki z množico drobnih gumbkov in huronskim številom menijev spominja na operacijski sistem, je zastrašujoč. Kar nekaj časa mine, preden se orientiraš in se privadiš premikanja ladjice s klikanjem po okolici oziroma z izbiranjem ciljev v preglednici sistemskega skenerja. Preučevanje nehumano razvejanega sistema napredovanja, ki temelji na neštetih veščinah in je pogojen s časom v resničnem svetu, in razumevanje dinamične ekonomije, ki je osnovana na povpraševanju in ponudbi podjetnih uporabnikov, pa ti zlahka vzameta tedne, celo mesece.
A prav trdojedrnost, sparjena s titanskim universumom in dejstvom, da si z ostalimi igralci v nenehnem stiku, je tisto, kar daje naslovu samosvoj pečat. Medtem ko je v ostalih masovnih igrah gilda le skupnost podobno mislečih, so podjetja v Eve resnejše zadeve, ki spominjajo na pravcate firme. Od sklepanja zavezništev z ostalimi korporacijami lahko zavisi nadzor določenega predela galaksije s tisoči planetov. Nobena redkost niso spletkarjenja, politične ukane in celo vojne, ki se jih more istočasno udeležiti na stotine igralcev.
Predlanska nadgradnja Incarna je uvedla omejeno sprehajanje po vesoljskih postajah in novo valuto (PLEX), ki jo sodelujoči pridobijo v zameno za igrin denar (ISK) oziroma za vložitev dejanskih novcev. PLEX je obenem tisto, kar omogoči zakup igralnega časa, kar pomeni, da je za spodobno aktivne in uspešne igralce Eve zastonj.
Uporabniška baza s pol milijona dušic se resda ne more primerjati z naročniki WoWa. A številka je za tako unikaten mmorpg hudo impresivna in priča o tem, da CCPjevci vedo, kaj počnejo. Upa(j)mo, da bo moč čez kako leto isto trditi za Dust 514.

Deset let kasneje

Potenciala, da bi kot Eve postal nekaj zares posebnega in unikatnega, ima Dust 514 ogromno. Vendar mu do uresničitve v zdajšnji fazi razvoja še dosti manjka. Ne toliko, kar se tiče vsebine in seznama naprednih pritiklin, kolikor po dodelanosti akcije, ki je tisto, kar dobre prvoosebne streljanke loči od slabših. Na playstationu 3 bodo podjetni Islandci špil stežka korenito izboljšali, saj je očitno, da jih sedem let star hardver močno omejuje. Šušlja se, da bodo naslov v bližnji prihodnosti presadili na PS4 in PC. Idej imajo na pretek – obeta se način, v katerem se bomo spopadali z umetnopametnimi kanaljami ... karte na zasneženih in vulkanskih planetih, ki bodo odpravile rjavo monotonost zdajšnjih ... brezšivna sparitev ekonomij Dusta 514 in Eve Online ... dvig maksimalnega števila igralcev in še marsikaj. Takrat si ga nemara spet ogledamo.



Bojne oblekice – dropsuiti se razlikujejo po teži, številu razširitvenih prostorčkov in električni / procesni moči. Določena oprema je bolj potratna od druge.


Instantne bitke so polne n00bov. Premisli, preden se vkrcaš na transportno ladjico. Hribi in poslopja so za začetniške pilote dostikrat prehuda ovira, hehe.

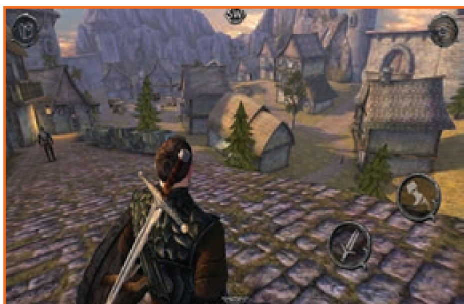
RAVENSWORD: SHADOWLANDS

Smiselno je, da izpostavimo dobre igre, saj je šodra itak preveč. A vseeno ne morem mimo slabe frpjke Ravensword. Skyrimovski screenshoti te namreč znajo prepričati, da vržeš stran dragocenih pet evrov! Pa ni težava v vmesniku, kakor bi kdo pomislil. Ta je sicer klasično dotikabilno nerodeн, a se ga privadiš. Tudi videzu načeloma ne morem oporekati, kajti svet je na prvi pogled dovolj barvit, razgiban in odprt. Ampak samo špilanje, to pa je ničvredno.



Na mobilnikih in tablah resda ne moremo pričakovati videza od Crysisa 3, ampak grafika tu sploh ni problem. Vsebina je, ta pa nima veze s platformo.

So stranski kvesti, nekaj je pogovarjanja, lik se vežba in ima ugled, možno je nadgrajevati orožja, krvoločnih zveri je res veliko, moremo jahati in prožiti uroke, celo žepariti in uporabljati kljukec. Na žalost se za pisano kuliso in številnimi kao 'možnostmi' skriva neopisljivo plitka in osnovna igra, katere vsebino so izdelali pri osnovnošolskem dopolnilnem pouku. Ravensword nima enega samega svetlega igralnega elementa, dogodka ali trenutka. Zgolj in le ponavljajoče lahkotno mahanje po sovražnikih, ki za nameček čez nekaj časa oživijo. V upanju na kaj več dolge ure pobijaš merjasce in opravljaš najbolj nedomiselne možne naloge, pa se dogajanje nič ne izboljša. Višaš sicer statistike in s tem dodatne veščine ter najdeš sijajnejši oklep. A ker boj ne predstavlja nobenega izziva, navdušenja in hvaležnosti nad napredovanjem ni baš. Še dobro, da sem frpjki namenil čas na letalu in v čakalnicah, drugače bi preklinjal izgubljene ure.
Ravensword se po ustroju, izpopolnjenosti in igralnosti ne more meriti niti s frpjkami izpred dveh desetletij. Take enodimenzionalnosti ne bi pričakoval od zastonjskega špila, kamoli od (za mobilne razmere) visokocenovnega. Škoda, saj pogon ni napačen in lahko bi izdelali krajšo, a izdatnejšo avanturo. **40** ***LordFebo***
Gameloft ● Android / iOS



Možno je hitro prežarčenje na pofočkana področja, kar je v redu. A še zmeraj je igranje duhamorno, enolično, prazno in plitko. To res ni dobra igra.

VELOCITY ULTRA

Glede na vitino strojno moč se je bilo bati, da bo levji delež izkušenj na njej kinematografske narave. Nekaj jih je, denimo Uncharted: Golden Abyss, a ne manjka pravih iger. Tistih, kjer je predstavitev v drugem planu in so bistveni hitri prsti ter možgani. Mednje sodi izvirni vesoljski šuter Velocity Ultra garažnega razvijalca FuturLab.



Steno na sredini sem razsul z granatami, ki jih z desno gobico mečem na vse strani. Zdaj se bom prežarčil na desno in pobral modre kapsule z ujetniki.

To, da od zgoraj gledaš ladjico in se moraš docela arkadno prebiti do konca nivoja, ki se pomika navzdol, ne preseneča. Zato pa te s prijetnim občutkom izvirnosti pustijo nivoji, ki še zdaleč niso prazna vesolja za navale tujskih napadalcev. Po okvirnem zgledu kasnejših stopenj v Ikarugi so blodnjaki polni sten in komor, med katerimi se je treba prebijati. Plovilce ni občutljivo na stike z zidovi, kar bodo šeprtljavi pozdravili, a prepreka je prepreka. Zato je treba za prebijanje mimo njih uporabiti teleportiranje. S tiščanjem gumba in sukanjem levega sticka premikaš merek in s tem odrejaš, kam naj se čolnič instantno prežarči. Recimo na sredo grozda sovragov, ki jih postreljaš kot glinaste golobe ... v sobano, kjer je stikalo za izklop energijske bariere ... ali tja, koder je še posebej veliko kapsul z ljudmi, ki jih sproti rešuješ. Več kot jih pogoltneš in hitreje kot prideš do konca nivoja, več točk in boljšo oceno dobiš, kar je bistveno za šopirjenje na spletnih lestvicah.

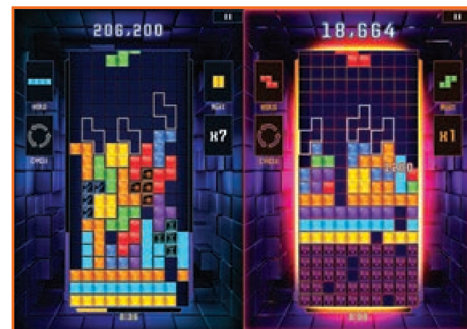


Če me pomikanje zaslona potisne preveč navzdol, sem ob eno od življenj. To se zgodi kaj hitro, če preveč korajžno tiščim R za pospeševanje drsenja ekrana.

Internetni scoreboardi so poleg nadgrajene grafike in alternativnih nadzornih shem edina novost v vitini inačici Ultra glede na navadni Velocity za PSP. A špil je odličen tako na eni kot drugi Sonyjevi ročni drkalici. Začne se nekam počasi in je strogo enoigralski. Toda ko dodobra zagrizeš v petdeset izvrstno dizajniranih nivojev, ki stalno prinašajo sveže pristope, se ti razkrije spretnost FuturLabovih avtorjev. Igra je toliko streljanka kakor dirkačina in za uspeh moraš zaobvladati obe plati, pa še malo miselne. Švigaš med komorami, odstranjuješ alienske tečnobice (teh je žal malo vrst in manjka šefov) ter gruntaš, kako doseči še boljši čas. Vse to za borih 8 evrov v digitalnem PS Storu ali kar zastonj v ponudbi PS Plus. Še Sine Mora in vsemirski streljač v tebi bo zadovoljen! **87** ***Sneti***
FuturLab ● vita / PSP

TETRIS BLITZ

Najboljša klasična inačica dobrega starega Tetrisa je po mojem Tetris DS, ki caruje z odličnimi načini in spletnim multijem (dasi je ta zadnje čase slabo obiskan). Blitz je dosti manj kompleten, saj se osredotoča na golo skladanje tetrominov. Finta je ta, da je čas v edinem modusu omejen na dve minuti in kolikor točk v njem doseżemo, toliko pač jih. Vmesnik je luštno prirejen tapkalnim zaslonom na telefonih in tablicah, saj počasi padajočih geometrijskih likov ne premikamo s križcem, temveč se na skladovnici pojavi nekaj njihovih silhuet po oceni igre, kam najbolje sodijo. Ko se ene dotaknemo, kos pade tja. Lahko sicer krožimo med njimi, a ker je čas tako omejen, raje kakega postavimo napak. Ko je runde konec, se rezultat primerja z ljudmi s Facebooka, ki rabi kot osrednje stičišče. Game Center žal ni podprt.



S tapkanjem izven vodnjaka dobim alternativne silhuete in shranim lahko lik za kasneje. Vseeno pa namesto Blitza svetujem slovenski Dream of Pixels!

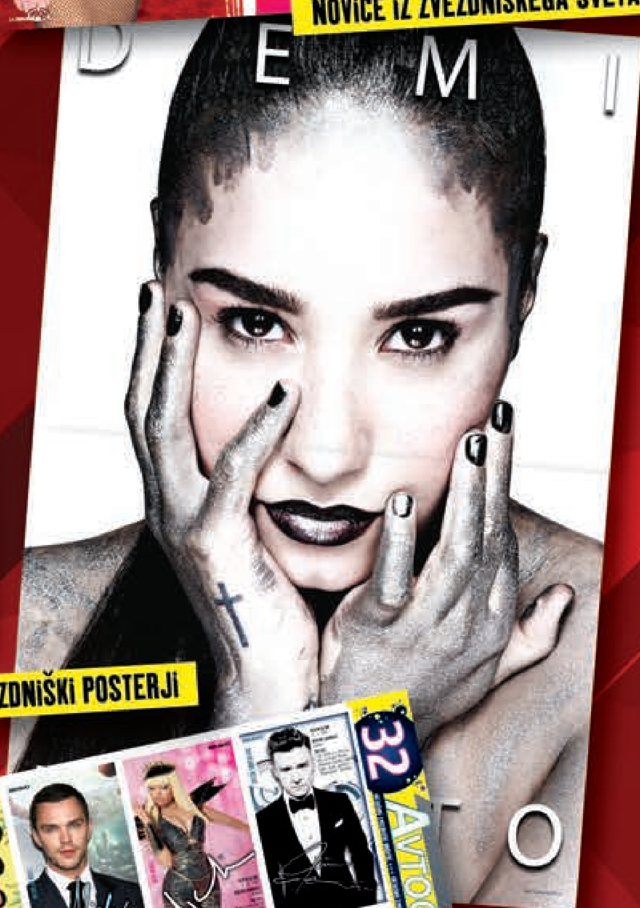
Recept je kul in Blitz se igra neproblematično ter nalezljivo, k čemur pripomore simpatično remiksana glasba iz Nintendove izpeljanke prvenca. Za nameček je čisto zastonj, saj uporablja zdaj že povsod prisotni model free 2 play. A ta je hkrati, kot že tolikokrat, problematičen. Načeloma je moč igrati, ne da bi pljunil prave novce za nakup bonusov, kot so magnet, ki zvleče na kup ostanke, laserji, ki zbrišejo več vrst naenkrat, in dež 'meteorjev', ki na prizorišče zmeče jerbas kvadratkov. A v tem primeru si omejen na nekaj partij dnevno, kar je pri špilu, kjer seanse trajajo dve minuti, ohrno malo. Nato zmanjka bonusov, brez katerih je utopično pričakovati dober rezultat, saj z navadnim zlaganjem dobiš krepko manj točk, kot ko recimo vržeš meteorni dež v navezi s potresom in laserji. Spretnost s tem nima dosti zveze – lahko si še tak majstor Tetrisa, brez priboljškov bo izid relativno slab. Zares se splača igrati le, če si vklopil vsaj dve nadgradnji, raje tri.
Za nameček so nakupljeni bonusi začasni in ko ti jih zmanjka, moraš odšteti groše za nove. Par evrov tu, par tam in kot bi mignil, si ob desetaka. Veliko, veliko raje bi imel normalno plačljiv Tetris, ki bi ga lahko igral do onemoglosti, saj je zasnova kul. Toda potem izdajatelj ne bi mogel mastno služiti. **65** ***Sneti***
EA ● iOS / Android

BRAVO
MEGA NAJSTNIŠKA REVIJA





NOVICE IZ ZVEZDNIŠKEGA SVETA



ZVEZDNIŠKI POSTERJI



ZVEZDNIŠKA ZABAVA





& AVTOGRAM KARTE

Spremljaj tudi www.bravo.si
in Facebook stran Revija.BRAVO



Fire Emblem: Awakening



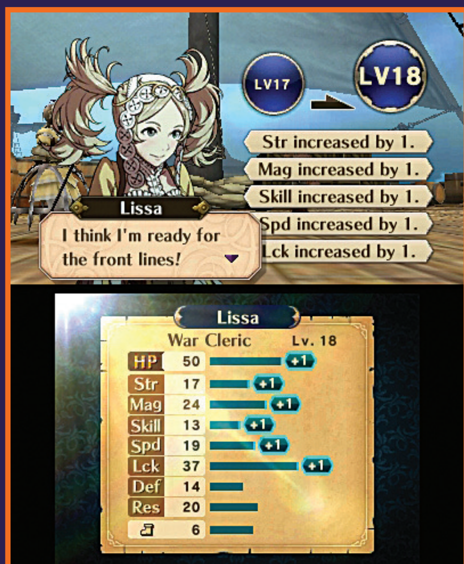
Tak je tipičen vojevalni zaslon. Vsak lik premakneš posebej in pod njim vidiš energijo, na spodnjem 3DSovem zaslonu pa dodatne statistike.



Kar konkretno vlogo ima sreča, ki ni odvisna le od statistike 'luck'. Procente za uspešnost dvigaš z boljšimi orožji in povezovanjem v pare.



Prizorišča so v primerjavi s bivšimi Fire Emblemi nenavadno dolgočasna, saj gledaš predvsem ravna polja. Tudi vrst misij je zdaj bore malo.



Pri splezanju na višji nivo se statistike naključno in precej minimalno zvišajo. Saj veš, da ne bi slučajno mislil, da boš kam prišel hitro.

Osel gre samo dvakrat na led, Sneti šestkrat. Toliko delov japanske serije Fire Emblem je prišlo na zahod in toliko sem jih preigral. Ker mešajo strategijo in klasično srednjeveško frpjstvo, iz česar nastane moj omiljeni žanr taktičnega RPGja, sem vsakega nestrpno pričakoval. A spet in spet sem se opekel, saj se je vsota pristopov zmerom izkazala za problematično. S 3DSovim Awakeningom ni nič drugače.

Paša za oko

V novi zgodbi, ki je s prejšnjimi povezana s časoplovnimi triki, postaneš junak, ki je izgubil spomin. Pridružiš se simpatičnemu princu in princesi malega kraljestva, nad katerim se zbirajo oblaki vojne vihre. Seveda jima boš pomagal, kakopak se bo na poti razvilo tovarištvo in jasno, da se v ozadju spopadov z banditi in silami sosednjih dežel skrivajo politične zanke. Pričakuj smrt bližnjega, odkritje izdajalca, samurajskega generala in oportunističnega črva, ki vleče niti iz ozadja, kakor je za taktične frpje značilno. Odlika dobro prevedene fabule, napikane s humornimi prebliski, so življenjski liki, toda vsebinsko me ni navdušila. Menim, da je slabša kot v marsikakšnem prejšnjem delu, v Final Fantasy Tactics in v Tactics Ogre, če se omejim na zvrst.
Toliko krasnejša je izvedba. Retro pikslasti liki v pogledu od zgoraj in stripovski oblački za parvrstične dialoge ostajajo slični že vrsto let. Toda 3DS prinaša slastne vizualne bonbončke. Poligonski liki, ki imajo čudaško miniaturna stopala, so lepi med pogovori in čudoviti med animirano predstavo bojevanja, kjer se mlatijo v prših isker in razbohotenih ognjenih kroglah. Med nivoji tečejo prave risanke v animejskem slogu, najbolj pa navdušijo subtilne podrobnosti na kartah, kot so sončni žarki, voda in delci v zraku. Ti pridejo orenk do izraza šele, ko vključiš stereoskopijo, kar je v tem naslovu jako priporočljivo.

L + R + select

Priporočljivo pa je vklopiti tudi nostalgični filter. Igranje je domala enako kot vedno, se pravi, da iz ptičje perspektive potezno premikaš enote po kvadratnih poljih in ko opraviš z izmeno, pobudo prepustiš sovragu. Vdelana je sveža mehanika, ki bojevnikom omogoča medsebojno podporo, če v bitki stojijo eden ob drugem ali če se dva združita v eno enoto. Je simpatična, toda visoke ocene, ki jih vidim po internetu, si lahko razlagam le s tem, da so jih priobčevali veliki fani serije. Sicer je prav, da hvalijo dolžino, saj je osemindvajset misij konkretna cifra, podložena z več težavnostmi in kupom postranskih nalog, tako da gre v špil zlahka na desetine, morda celo na stotine ur. Vendar so osrednje odprave nanizane linearno in levji delež vloženega časa si obsojen na plitko enoličnost.
Težava Prebujenja je, da daje prevelik poudarek frpjski plati. Ne rečem, fino je, ko rihtaš druščino, ki lahko šteje ducat in več članov. Nabirajo izkušnje in plezajo po razvojnih stopnjah, opremljaš jih z orožji, ki se obrabljajo, ter jim spreminjaš poklice, pri čemer obdržijo veščine iz stare službe. Bolj kot se v bitkah povezujejo, bolj se razumejo in če so nasprotnega spola, se poročijo. Tako z nekaj časoplovne magije prispevajo otroke, ki dospejo odrasli z visokimi statistikami. Znova je tu nepreklicna smrt, čeprav jo lahko izključiš. Ta botruje tesnobnim trenutkom, ko prihodnost osebe visi na nitki. Če umre, preostane le hitri reset z L + R + select in včitavanje položaja, razen če ne maraš zanjo.

Navali na berača

A šminka mi po ducatih vloženih ur ne more skriti bistva. In to je preprosto: bojna taktika je krepko potisnjena v ozadje. Nobena generalska spretnost ti ne pomaga, če podaniki niso zadosti nabildani, in ko so, je zmaga zagotovljena z nekaj tipskimi prijemi v slogu barbar spredaj, lokostrelec zadaj. Redke so situacije, ko triumfiraš zaradi postavitve enot in vrstnega reda napada, ne vsled primitivne rabe njihovih sposobnosti. Vpliv sreče je prevelik, sovražniki pa premočni in preveč krvoločni. Umetne pameti praktično ni, saj ne vidiš, da bi konzola sile premikala skupinsko in jih razporejala v formacije. V 'mislih' ima le eno – navaliti na tvoje najšibkejše podanike. Tvoja naloga je tako predvsem, da z zadosti rutinskega vojskovanja s slabotno zalego poskrbiš za manko šibkih članov v svojih vrstah.
To nemara ne bi bil problem, če se izdelek za polno ceno 40 evrov ne bi aktivno trudil, da bi te pri tem onemogočil. Na najnižji težavnosti je rutinski, na naslednji, ki je s permadeathom likov ravno pravšnja, pa terja grind, ki ga ne omogoča. Za količkaj obilnejši priklic sovragov moraš odštevati zlato, ki naglo kopni, ali se tepsti z navideznimi ekipami iz prejšnjih epizod serije, ki se hitro sprevržejo v brutalen dolgcajt. No, če plačaš oderuške tri evre (TRI EVRE!) za eno samo (ENO SAMO!!) DLC-karto s seznama, izkušnje in zlato nabiraš desetkrat hitreje kot sicer. Za skozlat.

Ia, ia, ia

Nekaj strateškosti v tem staromodnem, eden-za-drugim premikanju likov kljub vsemu je, če v zvrsti in strategijah na splošno nisi doma. Vzdušje je na nivoju in na like se prav čustveno navežeš, saj imajo obraze in značilne osebnosti. Ko kak podleže, ti je dejansko žal zanj, ne le za izgubljene sposobnosti, brez katerih ti bo v prihodnje teže. Igra vleče, kakor znajo le frpji, in epskost ter lepota naredita vtis. A če pričakuješ, da boš moral vložiti višjenivojsko vojaško razmišljanje, se motiš. Raje vstavi Disgaeo, FF Tactics ali magari Advance Wars, vmes pa me glej, kako drsim po ledu. Naravnost proti naslednjemu delu ...

62 *Sneti se prebudi, a ob manku možganskega izziva spet zadrnjoha.*
3DS **Nintendo**

DRKAMOŽNA 3DSEXELENCA

Do nas, nadpovprečno velikih, svet ni prijazen. Avtobusi nam na čelih puščajo sledove prenizko nastavljenih štang, rudniški jaški se nam kruto posmehujejo in med hoteli iščemo take z nestandardnimi posteljami. In ker k stasu pašejo bolj lopataste dlani, imamo težave z ročnimi napravami. Nintendov 3DS je denimo fina drkalica, a kot zastopniku visokorasle nordijsko-slovanske rase, vajene vihtenja krampov in sulic, mi je v rokah od nekdaj čemel nekoliko neudobno. Zato sem vesel, da Nintendo prodaja model XL.

Radost za prste

Pri tem, da XL lepše sede v večje dlani, ne igrajo vloge ne gumbi ABYX, ne analogni drsnik in digitalni križec. Vsi so praktično enako veliki kot na standardnem 3DSu. Gre za to, da je držalna površina večja, kajti XL meri 15,6 centimetrov krat 9,3 v primerjavi s 13,4 krat 7,4. Daljši prsti zadaj niso več skrčeni ali prepleteni, kar pripomore k bolj normalnemu oklepanju. Tudi gumba L in R je laže stiskati s konicama kazalcev, ne da bi ju imel skrčena v krempelj. Drugače povedano: po večurnih seansah Fire Emblema so me roke na navadnem 3DSu obvezno skelele, na XLu prav nič.

tice SD dobiš štirigigabajtno SDHC (oznaka se tiče kapacitete, ne hitrosti). Plastika ni več zglajena in bleščeča, temveč mat, kar manj pobira madeže. Drsnik za stereoskopski učinek se zdaj pri minimalni nastavitvi nekoliko zatakne, odpiranje ima vmesno stopnjo več in popravek so doživeli gumbi za vklop, start, select ter home, ki so prijaznejši za pritiskanje.

Veselje za zrkla

Največja noviteta sta krepko povečana ekrana. V golih dolžinskih merah ne govorimo o blazni napihnjenosti, saj zgornji po diagonali namesto 9 meri 12, spodnji pa namesto slabih 8 nekaj manj kot 11 centimetrov. Toda vtis je krepko drugačen. Kar je bilo prej dokaj majhno, ti zdaj skače v fris, zlasti če si nagnjen k močni stereoskopiji. Do konca potisnjen drsnik za slednjo 3D-efekt okrepi do skrajnih meja prijetnosti, a če si zmernejši in si vajen držanja naprave v enem položaju, je kul.

Ker sta ogledni površini konkretnejši, konzole ni treba več imeti tako blizu oči, posebej če nosiš očala za kratkovidnost, zaradi česar je igranje enostavno prijetnejše in vzdušje boljše. Zlasti pri naslovih s poligonsko grafiko, ki terjajo natančnost, kot sta Monster Hunter in Super Mario Land. Primerjalno se počutiš domala kot v kinu. Je pa res, da

Gorostas Sneti dobi v roke večjo inačico konzole 3DS, nedvoumno klicano XL. Na njej igrice zaradi večjih zaslonov eXa še hitreje.

Je pa XL malo težji, 336 gramov proti 235, in zaradi svojih dimenzij manj instantno prenosljiv, čeprav še vedno sede v malo večji hlačni žep. In velika škoda je, da na desno stran niso dali druge analogne gobice, ki jo za nadzor kamere in slično podpira nekaj iger, na primer Kid Icarus. Še vedno jo je treba kupiti ločeno in paziti, da ubodeš inačico za XL.

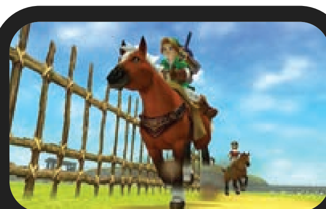
Ikselove strojne sposobnosti, zanikrni kamerici in stereozvočnika so do pičice enake kot pri manjšem bratcu. Tako kot operacijski sistem in manko sposobnosti za kaj drugega kot igranje. Zato so prednosti drugod. 1750-miliamperska baterija je pri mojem konkretno dolgem nažiganju naslovov z modulov zdržala pet ur, uro več kakor pri malčku. Zraven namesto dvogigabajtne kar-

so vsled neizboljšanega droba piksli večji in hitreje opaziš grafične pomanjkljivosti, zlasti nazobčane robove.

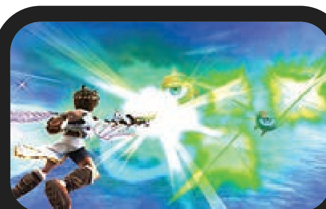
XL je v prvi vrsti namenjen ljudem z večjimi dlanmi in slabšimi očmi, torej starejšim. Tistim, ki razumejo, da so na njem zvečine doma pisane, prijazne igre, ki so dražje in imajo bistveno več globine od telefonskih. Če sodiš med take odjemalce, je nakup smiseln, kajti tržno je sistem uspešen in bo z nami še leta. V poštev pride celo nadgradnja s starega 3DSa, ako imaš z njim ergonomske preglavice ali se strinjaš z mano, da je večje bolje. Razlika v ceni formalno znaša 40 evrov – mali je 180, XL pa 220. A vedeti je treba, da pri slednjem v hecni Nintendovi potezi ni napajalnika, ki ga kupiš ločeno za desetaka ali uporabiš tistega za DSi / DSi XL.



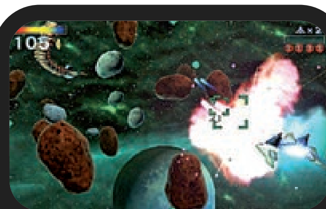
Večino bralstva v skladu s podalpsko tradicijo žlahtnega tatinstva zanima, če so 3DS že skrekali. Stalno se nekaj šušlja, a je konzola odporna na grog.



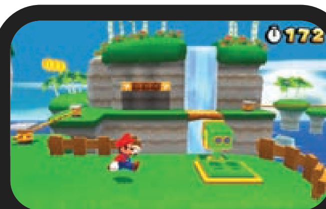
Zelda: Ocarina of Time 3D (J217, 90)
Najboljša igra za 3DS je grafično ozaljšana Ocarina of Time z N64, fantastična tretjeosebna mešanica raziskovanja, bojevanja in reševanja ugank v pravljični deželi. Osnova je stara petnajst let, a se ni nič postarala.



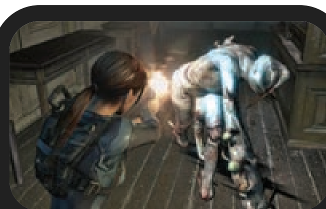
Kid Icarus: Uprising (J226, 89)
V nasprotju z od strani gledanim izvirnikom za NES je Uprising z akcijo naphana, grafično bogata mešanica arkadnega bojevanja v zraku in na tleh. Obilje vsebine in presenetljiva globina več kot upravičita polno ceno.



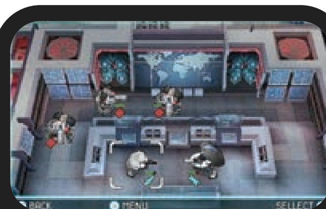
Star Fox 64 3D (J219, 85)
Druga predelava z nintenda 64 na spisku je Star Fox, od zadaj gledan šuter, kjer z nabritim lisjakom v vsemirski ladji klatimo sovražnike, da nam zavida še Luke Skywalker. Akcija seka, globine pa je dovolj za več preigranj.



Super Mario 3D Land (J221, 82)
Stopnje so drkamoževsko kratke in svet ni povezan kot v Super Mariu 64, kar je manjše razočaranje. Toda razgibanost te trirazsežne poskakovalnice je epska, dokaj nizko osnovno zahtevnost pa dopolnjujejo dodatni izzivi.



Resident Evil: Revelation (J224, 82)
Razkritja se vračajo h koreninam serije Resident Evil, saj ne stavijo toliko na akcijo kot šestica, temveč jo uravnotežajo s preživetvenim srhom. Kot Jill Valentine obiščemo luksuzno križarko, preplavljeno z monstrumi.



Ghost Recon: Shadow Wars (J213, 80)
Odvrtek serije komandovščin s pecejev je solidna potezna taktična igra, ki jo je oblikoval kultni Jullian Gollop (Laser Squad). Poudarja višino in kritje ter je mnogo bolj strateška kot Fire Emblem. Pa hudo pocenila se je.

AFTER EARTH

Indijski režiser, scenarist in igralec Manoj Shyamalan, znan kot M. Night Shyamalan, je našel zmagovit recept. Rad vzame znan žanr, nakar ga razgradi in ga nanovo splete tako, da se osredotoči na osebe. Ne na kakršnekoli, temveč na otroke ali na tisto, kar je otroškega ostalo v odraslih. Like rad postavlja v situacije, kjer iz njih pride na dan prvobitno, živalsko, necivilizirano. Se spomniš dečka v Šestem čutu, ki je počasi odkrival, zakaj je tako nenavaden? Ljudi v Vasi ob gozdu, ki jih kobajagi obdaja strašen gozd z nevarnimi bitji? Ali demontaže superherojskega žanra v Unbreakable, kjer mrgoli referenc na stripe, ta instantna pribežališča odraščajočega fanta?



Jaden Smith se mi zdi zoprn, a na njegovo predstavo nimam večjih pripomb. Štirinajstletnik je sposoben podati več čustev kot marsikak starejši 'zvezdnik'.

Slednjega M. Night uporabi tudi v postapokaliptičnem After Earthu, filmu, ki je nenavaden z več stališč. Prvič, manjka mu *twist,* ki je postal Shyamalanov zaščitni znak. Drugič, ne gre toliko za akcijado kot za dramo, nekako tako kot Oblivion, le da je boljši od slednjega. In tretjič, otrok na robu odraslosti tokrat ni sam, niti ni on glavni v odnosu, temveč ga vodi zanesljiv, trden odrasel. To je Will Smith, ki igra hladnokrvnega, zbranega, militantnega generala Raiga.

Štorija je taka, da ko človeštvo uniči Zemljo, gre na drug planet, kjer naleti na krvoločna tujska bitja urse. Le-ti ljudi koljejo, zaznavajo pa jih tako, da vohajo naš strah – snovi, ki jih izločamo, ko se bojimo. Raige je sposoben duhovanja, *ghostinga*, ker se ne trese več. A veliki bojevnik je po tistem, ko po vesoljski nesreči s sinom pristane na nevarnem planetu, zaradi poškodb obsojen na sedenje. Žarometi so na njegovem filmskem in pravem sinu Jadenu Smithu, ki ju lahko edini reši. Kar bi bilo preprosto, če se naokoli ne bi svaljkal ursa in v džungli ne bi pretile številne druge nevarnosti ...

Kljub akcijski podlagi in nekaj ustreznim prizorom After Earth ni rompompom s pokovko in kokakolo. V prvi vrsti je drama, ki raziskuje Shyamalanu ljube tematike na nekoliko ezoteričen, mestoma magičen način, po čemer se loči od načeloma sorodnih Iger lakote. Tam je bila v glavni vlogi punca – bitje, ki mu ni treba prestati iniciacije. Raigev sin Kitai jo mora. Odrasel bo v vojščaka ali umrl, pri čemer sicer sledi navodilom starejšega, a ne vedno in ne na slepo. Da postane moški, mora najti svojo pot, kar Shyamalan prikaže tako idejno kot konkretno. Kitai rajžo začne kot cmihav, zaletav najstnik, ki se skali v resnih preizkušnjah. V moškega še prelevi šele, ko razume vrednost življenja, najde sebe, razreši travme in prevzame modrost na penzijo pripravljenega očeta. *("Strah tiči v tistem koščku duše, ki verjame, da imamo prihodnost. Če obstajaš tukaj in zdaj, se strah razblini. Strah ni resničen, resnična je le nevarnost.")*

Ne zdi se mi čudno, da ima After Earth na Metacriticu nizko povprečno oceno, čeprav je dober film. Razlog niso ne logične luknje, ne pretiran odmerek hipijevsko magičnega idealiziranja Zemlje brez ljudi. Pravi razlog je to, da film razgalja poženščene, razvajene, metroseksualne množice maminih sinčkov in faliranih očetov. Neprijetno, celo nerodno jim je ob njem. Upravičeno. ***Sneti***

Čas po Zemlji v kinih že razlaga, kakšen naj bi bil odnos med očetom in sinom.

IZHOD

Jejhata, v času recesije živimo. Stereotipno slovenski film bi ta položaj skušal risati skozi priliko iz Tednika o obubožani familji, ki za preživetje gloda lubje in je optimistična kot Kavčičeva Pustota. Izhod pa izvira iz mlajše, upornejše generacije, zato je satirična akcijada. Njegovi štirje mladi protagonisti Peter, Lara, Sara in Andrej po tistem, ko jih pokvarjeni direktor banke oropa sanj o lepši prihodnosti, pridejo denar h goljufu iskat z avtomati v rokah ter maskami na glavi. Reči se tarantinovsko zapletejo in banko obkolijo posebne enote policije.

Izhod je plod neodvisne produkcije, a vendar v njem uzreš nekaj priznanih igralskih obrazov. V prvi vrsti srbsko legendo Dragana Bjelogrlića kot Andrejevega bratranca, ki se kljub bežni minutaži najbolj zapiše v spomin. S tem nastavi ogledalo ostali zasedbi, kajti za nekatere bi bilo bolje, če se vanj ne bi pogledali. Med osrednjimi igralci je prebavljiv le Aljoša Kovačič, ki je že naredil kariero v filmih, kot je Rezervni deli. Zaradi na splošno slabe, mestoma grozno amaterske igre ostalih so deli filma videti kot skeči iz nedeljskih televizijskih oddaj. Tudi naš 'holivudski zvezdnik' Jurij Bradač, pardon, Yuri Bradac, ne navduši. Spet drugi so čisto simpatični.



Ludvik Bagari je fajn v vlogi inšpektorja Hočevarja, ki ima vsega dost. Yuri Bradac pa je njegov bad cop, ki ga ni na sliki, ker verjetno nekoga strelja.

Niha tudi pripoved. Četudi se zavedaš, da je pikro komična, ni prepričljiva, zlasti ker uporabi vrsto za lase privlečenih bližnjic. Globlji podton skuša doseči z naslanjanjem na upor proti skorumpiranim politikom, saj so vstavljeni prizori z nedavnih ljudskih vstaj. Je pa treba povedati, da so to dodali naknadno, saj so večino filma posneli že pred sedmimi leti.

Štorija deluje precej bolje, ko se ne jemlje resno in je tudi ti ne. Pohvaliti moram še bančni rop, ki vzdržuje suspenz. Ravno satira, ki se med drugim kaže v zabavnih imenih junakov, in zadnja roparska tretjina sta zaslužna, da sem se po ogledu zavedel, da mi zameram navkljub ni bilo dolgčas. Kot malo drugačen slovenski film in če si mahnjen na noge Katarine Jurkovič, kar ni težko, je Izhod recimo prebavljiv. Nagrad pa res ne bo pobiral. ***Aggressor***

Če četverica glavnih junakov najde Izhod iz policijskega obroča, lahko že izveš v kinu.

OHOHO!
Šolski zaključek v vašem stilu!
30 značk z vašim motivom že za 12,00 €
100 značk z vašim motivom pa že za 25,00 €
4.A RULA
GIM VIČ 2012
TEACHER LEAVE US KIDS ALONE
I HATE SCHOOL
www.Ohoho.si
Značke, magneti, odpirači, obeski, ogledala ...
OhohoPriponke

OD USTVARJALCEV FILMOV **PIRATI S KARIBOV**

JERRY BRUCKHEIMER FILMS PREDSTAVLJA FILM GORA VERBINSKEGA

JOHNNY DEPP Disney **ARMIE HAMMER**

OSAMLJENI JEZDEC

DISNEY IN JERRY BRUCKHEIMER FILMS PREDSTAVLJATA JOHNNY DEPP "OSAMLJENI JEZDEC" PRODUKCIJO BLIND WINK/INFINITUM NIHIL FILM GORA VERBINSKEGA ARMIE HAMMER TOM WILKINSON WILLIAM FICHTNER BARRY PEPPER JAMES BADGE DALE IN HELENA BONHAM CARTER GLASBA HANS ZIMMER VIZUALNI UČINKI IN ANIMACIJA INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC KOSTUMI PENNY ROSE VIZUALNI SVETOVALEC CRASH McCREERY MONTAŽA CRAIG WOOD, A.C.E. FOTOGRAFIJA BOJAN BAZELLI, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI MIKE STENSON CHAD OMAN TED ELLIOT TERRY ROSSO JOHNNY DEPP ERIC MCLEOD ERIC ELLENBOGEN PRODUCENTA JERRY BRUCKHEIMER GORE VERBINSKI

CENEX ZGODBA TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO IN JUSTIN HAYTHE **V KINU OD 4. JULIJA** SCENARIJ JUSTIN HAYTHE IN TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO REŽIJA GORE VERBINSKI Disney

www.cenex.si

ZGOVORNE KOCKE

Case odloži sebi ljub komplet Legovih kock in sede pred televizor, kjer se špas s plastičnimi zidaki nadaljuje. Zabavajo ga Yoda, Batman in čudni beštkoti.

Znamenita danska tovarna igrač se že dolgo ne ukvarja le z ulivanjem osnovnih pisanih gradnikov s čepki. S to dejavnostjo so pričeli leta 1949, slabih trideset godin kasneje vpeljali nesmrtne lego stričke, v zadnjih desetletjih pa ponudbo razširili z nebrojem kompletov in umotvori, ki le še od daleč spomnijo na kocke iz starih dni. Mednje poleg tehničnih igračk ter namiznih in računalniških iger spadajo risani filmi, s katerimi Danci sem in tja pospremijo izdajo lego kompletov. Ogledali smo si nekaj najnovejših.



Posebne izdaje animirank so sparjene z ekskluzivnimi lego možiclji. Lego Batman ima Clarka Kenta, Star Wars pa Vaderja oziroma mladega Hana Sola.

Oglati Batman in tovarišija

Netopirjevec bo eden od protagonistov Legovega celovečernega animiranega filma, ki se ima v kinodvoranah pojaviti prihodnje leto. V pričakovanju le-tega so Danci na devede in modri plošček nasneli **Lego Batman: The Movie – DC Super Heroes Unite**. Osnova sedemdeset minut trajajoče legoidne izrisanke je lanski špil Lego Batman 2: DC Super Heroes. V njem moči združita megalomanska kriminalca Joker in Lex Luthor, ki družno grozita Gotham Cityju. Spočetka nedolžne Jokerjeve mahinacije na prireditvi Meščan leta se po Lexovem vpletu prelevijo v zlovešč načrt. Ta botruje uničenju dragocenih kockastih objektov in 'smrtni' nevarnosti tako za Batmana kot za Supermana, ki po sijajni potegavščini na koncu kakopak triumfirata.

Določene scene so tvorci vzeli naravnost iz vmesnih sekvenc v igri, dodali kopico novih in vse skupaj na novo zrendrali. Rezultat je tekoča računalniška animiranka s pristnim kockastim videzom, prežeta z običajno blagim, otroškim, rahlo parodičnim humorjem. (Zagrenjeni Batman je sprva denimo ljubosumen na dobrovoljnega Supermana, nakar si sežeta v roke.) Avtorjem gredo pohvale za uvodno špico, ki je repriza tiste iz Burtonovega Batmana iz leta 1989, kakor tudi za prgišče filmskih referenc, ki jih bodo razumeli odrasli. Sicer pa tako oster, satiričen in nezgnan, kot bi lahko bil, ta risankasti Lego Batman ni. Nakup se splača predvsem zaradi pestre bonusne vsebine, med katero je najti številne kratke filmčke, posnete s tehniko stop-motion, zakulisna dokumentarna odlomka in fizično figurico Clarka Kenta. Zbiratelji, v akcijo!





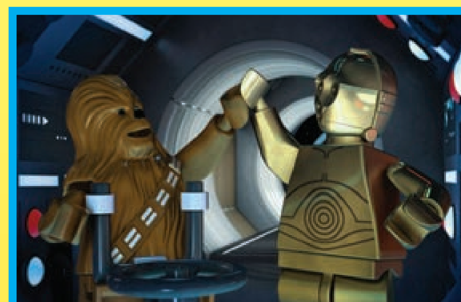
Lego Batman všečno izkorišča stripovsko licenco. Herojema pomagajo Robin, Green Lantern in Flash, zlobnežema Two-Face, Catwoman ter Riddler.

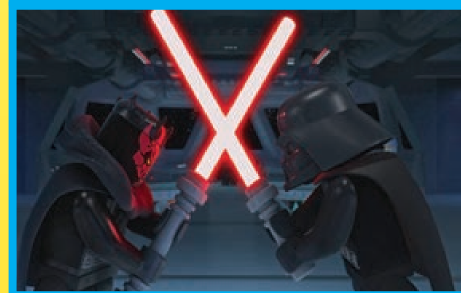
Imperij žvajzne nazaj

Legovi animatorji so v preteklosti že nekajkrat brili norce iz Lucasove zapuščine. Tako bo bržda tudi v prihodnosti, saj so si licenco zagotovili za nadaljnjih devet let. Lani so na Cartoon Networku zavrteli burleskni **Lego Star Wars: The Padawan Menace**, o katerem smo pisali v Jokerju 222. Enaka usoda je doletela novejši **Lego Star Wars: The Empire Strikes Out**, ki so ga Legovi ustvarjalci zamesili po istem kopitu.

V dvajsetih minutah, kolikor filmček traja, Lukca Nebohodca, Hana Sola, princeso Leio in ostale znamenite like pospremimo na humorno pustolovščino, ki črpa tako iz stare kot nove trilogije. Zmedena štorijca je postranskega pomena, saj je v njej vse podrejeno neumornemu nizanju skečev. Ti še zdaleč ne dosegajo popopranosti onih iz vojnozvezdnih epizod Family Guya in Robot Chickena ter so občutno manj navdihnjeni kot štosi iz Padawan Menaca. Vseeno pa ljubiteljem Star Wars in vsega legoidnega ne uideta nasmešek ali dva med spremljanjem C-3POja in Chewbacce, ki akcijo zamudita vzlic zadrževanja na sekretu ... zgubarskega Dartha Vaderja in Maula, ki se potegujeta za naklonjenost vihravega Palpatina ... eskapad Luka Skywalkerja in pajdaškega smetnjaka, katerima načrte prekrižajo fanatične oboževalke ... ter Hana in Leije, ki se oddahneta, ko izvesta, da se jima v boju ne bo treba zanašati na nesposobnega Jar Jar Binksa.

Z vidika smešnosti nekoliko bolj obeta povsem sveža animirana serija Lego Star Wars: The Yoda Chronicles. Prva epizodica, imenovana The Phantom Clone, v kateri mojster Yoda in skupina porednih jedijskih vajencev prekrižajo načrte Darthu Sidiousu, je na Cartoon Networku debitirala konec maja, dočim bosta preostali na sporedu v prihodnjih mesecih.





Humor je nedolžne narave in legovske pristnosti imperijski epizodi ne gre oporekati. Nedokončana Zvezda smrti se po vsemirju kotali še v škatli, nakar se sestavljanja po načrtu loti Darth Maul.



Odsotnost mojstra Yode, ki je bil zvezda The Padawan Menace, se pri The Empire Stikes Out pozna. V Kronikah je zelenko spet v stari formi.

Tako do Yoda Chronicles kot Empire Strikes Out se je moč dokopati na senčni strani interneta. Nakup na ploščku je v primeru slednjega nepriporočljiv, saj ta – če odštejeÅ¡ figurico črnega astmatika, ki spremlja posebno devedejsko izdajo – vsebinskih priboljškov nima. Odlomke iz preostalih animiranih vojnozvezdnih umetnij najdeš v filmskem delu *Starwars.lego.com*. Pogulglaj tudi 'biggest lego x-wing' in se čudi kockasti repliki znamenitega lovca v naravni velikosti, ki so ga legovski mojstri zgradili za promocijo premiernega dela Kronik. Sestavlja ga pet milijonov zidakov in tehta triindvajset ton. Hudo.

Plišaste kockoživali

Spremljevalnega animiranega niza, ki se ravno te dni vrti na Cartoon Networku, je bila deležna tudi letošnja nova Legova tematska linija Legends of Chima, ki se zgleduje po seriji Ninjago. V njej nastopajo človekolike živali, ki v starodavnem naravnem kraljestvu bijejo tisočletno vojno za prevlado drug nad drugim ter chijem, mističnim virom energije. Skladno s tem so v trgovinah na voljo kockasti modeli najrazličnejših talnih, povodnih in zračnih bojnih strojev.



Laval, Cragger in ostali živalski protagonisti so del stričkovske ponudbe kompleta Legend of Chima. Risanka spodobno predstavi svet, drugače pa …

Spopad med levjim, krokodilskim, volčjim, krokarskim, orljim in še katerim živalskim klanom je hkrati štorijalno gonilo TV-nanizanke. Junak slednje je levji princ Laval, ki se mu po robu postavi krokodilji kraljevič Cragger, nekdanji Levalov najboljši prijatelj. Luskasti zelenko je dobrega srca, a se že uvodoma znajde pod zlobnim vplivom čarovniške sestre Crooler in si ne more pomagati, da v deželi ne bi zganjal vsakovrstnih neslanosti. Začetne epizode so osnovane okoli tepežkalskih in dirkaških sporov med bivšima pajdašema in njunimi zavezniki, kaj več od tega pa serija niti ne nudi. Zaenkrat se ji pozna, da so si jo Legovci zamislili bolj kot ne z namenom oglaševanja pripadajočih lego kompletov. Humor in vsebina sta preproste baže, zaradi česar bi si ogled oziroma kasnejši nakup na disku upal priporočiti le staršem majhnih otrok in zagretim zbirateljem.

PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO

NENAROČEN Joker

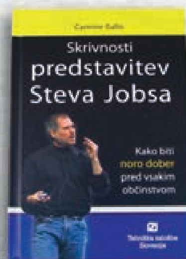
NA RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

Prejmi vsakega 15. v mesecu še toplega Jokerja v domač nabiralnik in prihrani 20 odstotkov!

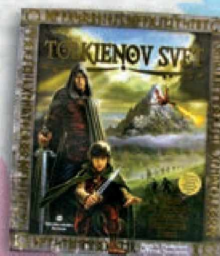
Nov naročnik dobi eno od teh pisanih daril po lastni izbiri!



avtomobilsko divjanje **Need for Speed: ProStreet**



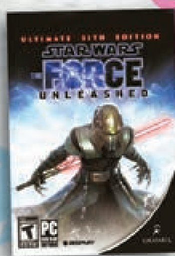
knjiga **Skrivnosti predstavitev Steva Jobsa**



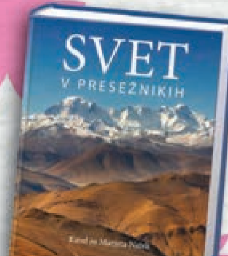
knjiga **Tolkienov svet**



zgodovinska strategija z vključenim barbarskim dodatkom **Rome Total War Gold Edition**



zbirateljska izdaja **Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition**



knjiga **Svet v presežnikih**



srebrn ključ **USB 16 GB**



črn ključ **USB 16 GB**



kompilacija dveh odličnih arkadic **Lego Star Wars Complete Saga**



zobosnažni paket **Curaprox**



prvi del pustolovščin **Lego Harry Potter Years 1-4**

Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.



Med novimi naročniki bomo izžrebali tri srečneže, ki si bodo z napetim romanom krajšali čas na poletnem oddihu.

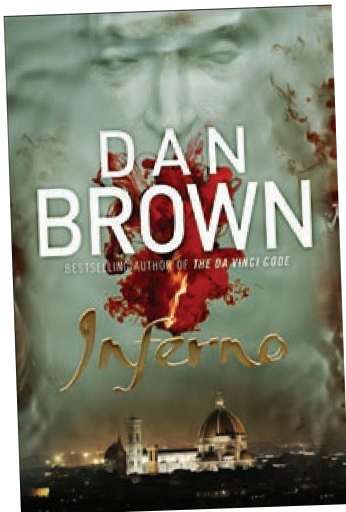
Srečni majski nagrajenci so:

Matic Jagodic, Kranj

Miha Vovk, Litija

Aljaž Sitar, Kranj

Za nagrado prejmejo kupone za kosilo v Burger Kingu.



Po peklu brez Vergila

Marketinški stroj nas prepričuje, da je izid vsake nove knjige Dana Browna praznik za bralce. Quattro sumi, da je bolj praznik za založnika. Omisli si jo vseeno.

Treba je priznati, da je Dan Brown po prodajnih številkah v samem vrhu. Zgolj Da Vincijeve šifre so prodali več kot 80 milijonov izvodov, skupna naklada njegovih romanov pa presega dvesto milijonov. Toda njegovo pisanje ni umetniški presežek, marveč je bolj primerljiv s poletnimi filmskimi hiti, ob katerih goltaš kokice in srebaš hladno ogljikovo kislino. Literatura za na plažo, ko pošlješ možgane na dopust.

Profesorju pamet odpove

Še preden je sedel za tipkovnico, je Dan povedal, da ga že lep čas mika globočina Božanske komedije in da ji bo posvetil naslednji roman. Temu primerno se večina Inferna dogaja v Firencah, kjer profesorja Roberta Langdona srečamo v nič kaj zavidljivem položaju. Ranjen in z izgubo spomina se zateče v bolnišnico. Za povrh ga muči vizija ženske s srebrnimi lasmi, ki ga poziva, naj išče in najde, preden bo prepozno. Langdonu na pomoč priskoči čedna in genialna zdravnica Sienna Brooks, ki jo zanima predvsem to, kakšen čuden artefakt je profesor prinesel s sabo. Izkaže se, da gre za projektor, ki prikazuje Botticellijevo Karto pekla. Takega s čudnimi nenatančnostmi! To ju požene na lov za raztresenimi namigi, ves čas pa jima je za petami taktična ekipa skrivnostnega Konzorcija, ki mu je Langdon nehote prekrižal načrte. Za razliko od ostalih knjig se tokrat simbolog + umetnostni zgodovinar ne spopada z uveljavljenimi skrivnimi združbami, marveč z običajnimi plačanci, ki bogatašem za visoke vsote nudijo 'določene usluge.' Njihova tokratna stranka pa je nezdravo obsedena z Dantejem...



Za promocijo Inferna je Dan Brown v Londonu pripravil predavanje kar v prostorih tamkajšnje prostozidarske lože. Gospod ima zveze.

Razglednica Firenc

Brownove kriminalke se striktno držijo koncepta 'lova za zakladom' in Inferno ni izjema. Ob tem bralcu postreže z izčrpnim, domala enciklopedičnim znanjem o kulturni bogatosti Firenc – mesta, manjšega od Ljubljane, a s četrtino več prebivalstva. In Dantejevega rojstnega kraja, iz katerega so ga leta 1301 izgnali. Benetke in kasneje Carigrad, kjer se tokratni vrtiljak konča, tolikšne pozornosti nista deležna. Vendarle Inferno z lahkoto prevzame naloge turističnega vodnika in za marsikaterega turista jih tudi bo, ko se bo sprehajal po parku Boboli in iskal skrivni prehod do Stare palače, kjer bo nujno treba najti karto Armenije. Enako, kot sta to počeli Šifra ter Angeli in demoni. Nemara celo preveč, kajti na ta račun tokrat vidno trpi zgodba. Več kot sto poglavij je bolj kot s štorijo naphanih s fakti in faktoidi. Skoraj bi upal reči, da ji Dan ni posvetil dosti pozornosti. Kar ne moreš verjeti, da bi ranjeni profesor z amnezijo in dohtarica, naj bosta še tako pametna, mogla toliko časa brez težav uhajati elitnim najemnikom, ki imajo za povrh v žepu policijo in kompleten nadzor nad internetom.



Čudovita Vasarijeva stropna poslikava v Dvorani petstotih Stare palače v Firencah je narejena na platno. Nad njo je, jasno, skrivni prehod.

Nadalje se pisatelj zateče k cenenemu triku, ko bralcu podatke namenoma prikriva. Oziroma razkrije samo toliko, da nadaljuješ z branjem, ker hočeš končno izvedeti, kaj ima ta ali oni za bregom. Pri tem je nekonsistenten – Langdon je Wikipedija na dveh nogah, ki ves čas bruha iz sebe informacije, v naslednjem trenutku pa se zagonetno smeji, ker je nekaj izgruntal, a bo to povedal šele čez tri poglavja. Nakar je tu 'šokantni' zaključek. Sori, Dan, igral sem Mass Effect, in to, da za glavno finto svoje knjige uporabiš eno od stranskih, a vplivnih zgodb v dotičnem špilu, ti ne more biti v čast.

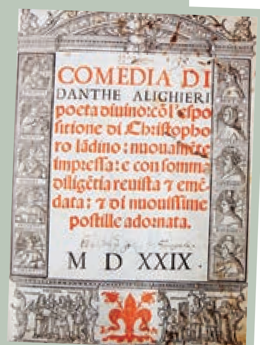
Celokupno moram reči, da me je Inferno razočaral. Navsezadnje spada med pustolovske romane oziroma kriminalke. Umetnostna zgodovina je bila tista presežna vrednost, zaradi katerega je bilo Brownova drugače dokaj povprečna dela vredno vzeti v roke. Tokrat pa sta vlogi zamenjani. Inferno kakovostno ne dosega Angelov, še manj Izgubljeni simbol. Nemara je italijanski poet preveč stopil v glavo tudi pisatelju. Na slovenski prevod bomo morali počakati do novembra. Bržkone za našega prevajalca ni bilo mesta v bunkerju, kamor so za dva meseca osamili enajsterico nesrečnikov, da je lahko knjiga izšla simultano v vseh večjih svetovnih jezikih.

Božanska komedija

Epska Dantejeva pesnitev, spisana v drugem desetletju 14. stoletja, ni komedija, marveč resen izdelek. Štos je v tem, da so v srednjeveški Italiji pisano besedo lepo po starogrško delili na tragedije, ki so bile zapisane v latinščini, kot sta jo govorila plemstvo in kler, dočim so komedije veljale za zabavo širokih množic in bile zategadelj izvajane v narečju plebsa. Ker je Alighieri hotel svoje delo ponuditi ravno slednjim, je pesnitev spisal v florentinskem narečju – to pa je postalo podlaga za moderni italijanski jezik.

Sprva je delo bilo znano le kot Komedija, pridevnik 'božanska' je zraven obesil drugi veliki italijanski pesnik Bocaccio, pisec Dekamerona. Ne zaman, kajti v njem se je Dante prvoosebno sprehajal po treh ravneh onostranstva: peklu, vicah in nebesih. Vso pesnitev sestavlja sto spevov. Po 33 jih pripada vsaki ravni, v uvodnem pa poet zaide v gozdu, kjer najde peklenska vrata. Na popotovanju ni sam: v peklu in vicah mu družbo dela rimski pesnik Vergil, dočim v nebesih, kamor kot pogan ne sme, njegovo vlogo prevzame pesnikova neuslišana ljubezen Beatrice.

Ob izidu je bila pesnitev nadvse politična, saj je komentirala takratne razmere na Apeninskem polotoku, a jo je Vatikan hitro vzel za svojo. Kako je ne bi, ko pa je slikala zares globoko in podrobno sliko peklenskih muk ter odrešenja v nebesih. Ta je v glavah kristjanov zakoreninjena še danes, skozi stoletja pa je navdihovala premnoge umetnike, od Botticellija do razvijalcev iger. Prav Visceralov špil Dante's Inferno je prenekateremu našemu bralcu odstrl tančico s te pomembne pesnitve. Ker si je z zgodbo privoščil veliko svobode, lahko le upam, da bo nekoč, ko bo starejši, v roke pograbil še pravo stvar. Prej niti ni treba, kajti Dante spada med avtorje, ki jih odrasel dojameš precej drugače.



Namizno čarodejstvo

Junija 1998 so izšla Okna 98. A LordFebo se tistega davnega meseca spomni po tem, da je na mizo prvič priklicoval wurme, tapal in prožil ogenj. Odkril je namreč kvartopirsko igro Magic: The Gathering!



Een od mnogih Jokerjevih vplivov je bila tudi okužba Kranjcev z Magicom. To dvobojevalno igro s kartami je pred petnajstimi leti v naše kraje pripeljala firma IRTS, s Snetim pa sva jo navdušensko pograbila in odtlej skrbela za redno promocijo v reviji. Prvi izkustveni članek je bil v Jokerju 59, ko smo opisali začetniški komplet Portal.

Dobršen del revije je pripadal raportu z E3ja, ki ga je otvoril nepozabni, resnični citat atlantskega taksista: *"Motherfuckers in Europe ain't got the slightest idea about NBA. When I go to Amsterdam I tell'em I'm Scotty Pippen and those ugly motherfuckers buy it. I get all the pussy I want."* Skratka, E3 je bil tistikrat drugič in zadnjič izven Los Angelesa, kar mi je kot turistu škoda. Med napovedmi mi padeta v oči dva citata. Prvi je Romerov, ki je bil prepričan, da bo Daikatana boljša od Quaka II in Ureala. (Blamažna igra, ki je bila planirana za september '98, je izšla šele aprila 2000 in dobila oceno 62.) Drugi pa je bil od Ala Lowa, ki se je ogledovaje seksualni članek v Jokerju 58 pridušal: *"Zagotovo boste morali napisati drugi del članka o seksu."* (Sicer smo ga mnogo kasneje res napisali, vendar je imel šaljivec tedi v mislih Larryja 8, ki pa ga nikoli ni izdelal.)

Opisali smo celo vrsto raznoraznih naslovov. Poleg slikovno izpostavljenih moram omeniti še dobro simulacijo mopedov Castrol Honda Superbike (82), pripravo za paintball SpecOps (80), realnočasno nadaljevanje poteznega izvirnika Cyberstorm 2 (81) in grafično ekstravaganco Incoming (82), ploščado Jazz Jackrabbit 2 (76) ter kmetavzarski dodatek Redneck Rampage Rides Again.

V železnini smo pomerili 266-megaherčne procesorje, a ne samo AMDjevega K6 in Intelovega celerona ter pentiuma II, marveč še tretjega igralca, cyrixa 6x86-MX. S tem, da slednji ni imel zares take frekvence, saj je proizvajalec lepil oznako PR266 na srčike, ki so v resnici tekle pri dobrih 200 MHz. Zakaj? Cyrix je imel določene prednosti pred konkurenco, ki so mu na nekaterih testih dvignile rezultat. Zato jih je tlačil nivo više in k navedbi cifre dodajal PR – performance rating. Toda v praksi, zlasti igralski, je srčika močno zaostajala celo za plebejskim celeronom. Cyrix je zatem prišel v lastništvo tajvanske firme VIA, ki pa ni uspela z imenom narediti nič in ga je kmalu umrla. Sličnega nategunskega marketinga se je kasneje oprijel AMD.

Ob tem pride na misel vprašanje, ali se bo enako primerilo tudi na konzolnem področju in bo eden odpadel? Bi bilo škoda. Za tri mora biti vedno prostor.



Drugosvetovnovojni Commandosi (87) so definirali nekaj časa zelo priljubljeno podzvrst bolj osebnih realnočasovnih taktičnih strategij, v katerih smo z nekaj liki šunjačko, sodelovalno in precej svobodno poskušali doseči zadane cilje. V dotični igri smo za sovražnikovo črto sabotirali vlak, uničili ladjo in reševali talce, pri tem pa ves čas motrili stožčaste poglede Švabov, rezali vratove, skrivali trupla in brisali sledi.



***"Če čakate na razsodbo, ali je Unreal boljši od Quaka 2, vam lahko odgovorim brez nadaljnjega: je."* Tako je Sneti že uvodoma upravičil silna pričakovanja, ki smo jih gojili do streljanke naslednje generacije, Unreala. Špil, ki je množičnost kanonfutra iz večine tistedobnih streljank zamenjal s posamičnimi in bolj zaguljenimi sovražniki, je premaknil igrarsko grafiko nivo više. Videz, igralnost in vzdušje so mu prislužili oceno 94.**



Might & Magic je bila v starih časih čislana frpjska serija, nakar je za dobra štiri leta poniknila, s šestim delom pa je spet splavala na površje. Mandate of Heaven (74) je bil sicer čistokrven naslednik, ki pa ga je kazilo znatno preveč sovražnikov. Že tako je bil špil območno ogromen, neprestano in počasno bojevanje pa je igranje dodatno razvleklo. No, nadaljevanja so se odrezala še slabše. Le kakšna bo desetica?



Med takrat dobro zastopanimi vesoljskimi simulacijami je bil tudi Descent - Freespace (86), prvi projekt ekipe Volition, ki je kasneje razvila Red Faction in Saints Row. Naš upokojeni opisovalec Uroš je igro označil kot smetano, pobrano z X-Winga, Wing Commanderja in I-Wara. Odlikovale so jo pamet nasprotnikov, fantastična grafika in nelinearna kampanja.



Tako kot vesoljščine se je nekam izgubila nekdaj obilna zvrst helikopterščin. Tole je pogled iz apača, ki mlati po grdih Kolumbijcih v Simisovem zrakomlatenju Team Apache (86). Naslov se sicer ni vpisal med legende, a je bil vseeno vrhunski. Opis je spremljal vedežni okvirček o AH-64, kakršnega smo nevede napisali tudi tokrat, točno petnajst let kasneje.



93 je v tistemle Jokerju dobil Gran Turismo in čeprav smo njega dni visoke ocene delili radostno, si jo je igra za playstation 1 zaslužila. Po eni strani je na konzole prinesla zvrst resn(ejš)ih dirkačin, ki je bila na računalnikih dodobra uveljavljena. Po drugi je bila istočasno dostopna in zahtevna. Po tretji pa je slehernika onemela s seznamom kar 173 avtov.



239

PLANOTA V SREDNJI BOSNI
MESTO OB REKI ISERE V JUGOVZ. FRANCIJI
RONALD (KRAJŠE)
PREDNAROČNIK
RIMSKI HIŠNI BOGOVI
KMET ZA PLUGOM
IGRALNA PRIPRAVA NA OTR. IGRIŠČU
KOPAČ GROBOV
SEDMEROKRAKI JUDOVSKI SVEČNIK
POPOLNA PRAZNINA
RIBOLOV. PRIPRAVA
ALFRED NOBEL
PRISTANIŠČE NA ALJASKI
PRVOTNI PREBIVALCI AMERIKE
V GR. MIT. ČAROVNICA Z OTOKA AJAJA
MESTO V JUGOZAH. FRANCIJI
LJUBLJ. LETALIŠČE
ODMIK OD NORMALE
avtor JANEZ KORENT
ŠELESTENJE
NOVA VRSTA, ODSTAVEK
STARI GRKI
IVANA KOBILCA
MED
VLADAR TRIARHIJE
PTIČ ČRNE BARVE
REKA V SIBIRIJI
NAŠA KIPARKA (DRAGICA)
DOKTOR
TRČENJE, KARAMBOL
IGRALKA ŠAHA
JELENOV GLAS
MADŽ. Ž. IME
STARORIM. ZALOŽNIK
DEL PTIČJE GLAVE
STROKOVNJAK ZA ELEKTRONIKO
LOJZE KRAJNČAN
ŽELEZOV OKSID
MESTO V V. NEMČIJI
NEMŠKA IGRALKA DAGOVER
RISALNO ORODJE
OTOK V KIKLADIH
PLOD ZA OLIV. OLJE
PESNIK MERMOLJA
VELIKA DOMAČA OKRASNA PTICA
VERGILOVA EPSKA PESNITEV
LJUBKOVANJE S PRSTI
MAZURIJ
NINA PUŠLAR
IVA ZUPANČIČ
POSUŠENA TRAVA PRVE KOŠNJE
VODNA RASTLINA
GLAVNO MESTO ZIMBABVEJA
ODTOK PLANINSKEGA POLJA
IME
MASSENETOVA OPERA

Izžrebanca kražke: Igor Majicen iz Ljubljane (Starhawk za PS3) in Erik Lovrič iz Izole (Medal of Honor). Rešitev je bila: DUHOLOVNI LOJZE.

Dobitniki 'nepravičnih' nagrad so: Žan Jauševec iz Velike Nedelje, Tomaž Ambrož iz Krškega, Saša Bukovec iz Ljubljane in Janez Dolinar (majica).

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do 5. julija.

LOGITECHOV HOTNI KVIZNIK

Vesel je dan, ko jo mimo uredništva primaha dobri mož in prinese darila za naše bralce. Še zlasti, če to stori tedaj, ko poletje trka na vrata. Tokrat nas je presenetil Logitech in nam naklonil fino igralsko tipkovnico G510s (tisto s kupom programabilnih knofov in zaslončkom), miš G400 in še spletno kamero za povrh, z navodilom, naj jih čimbolj pošteno razdelimo med Jokerjance. Sprva smo jih kanili zmleti v najfinejši Logitechov prah in z njim potresti vso naklado, a je prevladala zdrava pamet. Podelili jih bomo najbolj srečnim izžrebancem, ki se bodo potrudili s pravilnimi odgovori na zastavljena vprašanja.
Kot vedno, črke pravilnih odgovorov sestavljajo končno rešitev, ki jo boste vpisali v obrazec na naši stranki. V pomoč: gre za prestižno serijo Logitechovih izdelkov, ne povemo, katerih. Časa imate do petega junija.

1. Smiselno dopolnite naslednje zaporedje: TFC ZGV UHB ???
d) IJN r) WTF
e) ASD



2. Katerega svetlobnega vira v miški ne bomo našli?
k) modri laser
n) rdeča dioda
i) zelena lanterna

3. S čim se ponavadi dičijo miši, posebej namenjene igranju masovnih spletnih naslovov?
f) z ventilatorjem, ki suši potno dlan
i) z ogrevanjem za mrzle zimske dni
n) s čisto preveč gumbi

4. Brezžična tipkovnica na zastonjsko elektriko! Je to sploh mogoče?
o) da, s sončnimi celicami
f) da, s teslino tuljavo
u) ne ga srat, računalnik je vedno v temi

5. Katere funkcije ponavadi nimajo niti sodobne spletne kamere?
j) digitalne povečave
v) optične povečave
e) sledenja obrazu

6. Za brezplačno videokonferenco z desetimi udeleženci je najbolje uporabiti:
d) Microsoftov Skype
n) Applov FaceTime
o) Googlov Hangout

Ladja na večni poti



Ob bregu reke je raslo drevo. Kot velja za drevesa, tudi tega ni ravno dosti zanimalo, kaj se dogaja okrog njega. Sonce je sijalo, korenine so črpale hranilne snovi in vsako leto je bilo debelejše. Vse do neurja, ki je trajalo več dni. Reka je narasla in pričela spodkopavati zemljo. Opore je zmanjkovalo in za nameček je vanj treščila strela, ki mu je nemudoma požgala krošnjo. Drugi udarec elektrike je prelomil deblo, ki se je zvrnilo v deročo reko.
Na plavajočem kosu lesa je našlo zatočišče več nesrečnih bitij, ki jih je podivjana voda nosila s sabo. Med njimi je bila velika opica, ki se ga je oklenila kot dete matere. Le da ni bila čisto običajna opica, kajti okoli ledij je nosila kožo ubite zverine in v mošnjičku okoli vratu je imela spravljen oster kamen, s katerim je počela čuda stvari.
Tako sta plula več dni. Deblo se je pogosto zasukalo in potunkalo nesrečno bitje, a je dotično vselej nekako splezalo nazaj na vrh in se držalo še močneje. Večkrat je skušalo svoje prevozno sredstvo spraviti do brega, toda divja voda je bila premočna. Postajala je vse hitrejša, razpenjena ter polna nevarnih skal. In v eno od njih je deblo zadelo z vso silo! Presenečenega opičnjaka je vrglo naprej, naravnost na odlomljen štrcelj, ki mu je prebodel prsni koš. Rjava voda se je obarvala rdeče.
Vihar je končno ponehal. Ob bregu zdaj leno tekoče reke je posedal trop oblečenih opičnjakov, dokler ni nekaj pritegnilo njihove pozornosti. V plitvini je na prod nasedlo deblo. Deblo z izdolbeno luknjo, tako veliko, da so vanjo lahko sedli trije. Preostali so jih porinili nazaj v vodo in ugotovili, da jih je zmožna reč varno peljati. Sprva so se poganjali z rokami, nakar je eden od njih skočil nazaj v tabor in z losa, ki so ga ujeli za kosilo, odlomil lopatast rog. Tako je šlo hitreje! Kmalu so izginili v daljavi.

* * *

Ladjedelec Petros je mastno zaklel. Ne glede, kako je zastavil načrt, se mu je naloga, ki mu jo je zastavil kralj, zdela neizvedljiva. Ladja, hitrejša od ostalih, a z več vojske? Če naredi širšo, bo čepela na vodi kot tolsta raca, čakajoč, da jo prebije sovražni oven. Če jo podaljša in tako napravi prostor za veslače, se bo prelomila! In če jo okrepi, bo pretežka! Le kam naj da vsa vesla? Bolje, da gre ponižno do kralja, mu pove, da zahteva nemogoče, in upa, da zaradi tega ne bo ob glavo. Prav mu je, kaj pa se je hvalil, da je najboljši v vsem Korintskem zalivu!
K njemu je prihitel vajenec in ga predramil iz črnih misli.
"Mojster, mojster! Naplavina! Videl sem jo morda kak milion zunaj na morju! Ni videti naša! In velika je!"
Petros je kar poskočil. Taka ladja bi lahko pomenila hiter zaslužek! Nemara jo celo pokloni kralju v opravičilo, ker mu ni mogel izgotoviti naročila, in si tako ohrani glavo na ramenih! Nemara, čeravno si na to ni upal niti pomisliti, so tuji graditelji že našli rešitev za njegov problem! Potem bo ne le živ, marveč tudi bogat!
Pognal je vse delavce na vlačilec in krepko so zaveslali proti razbitini. Ni bilo videti, da bi najdbo opazil kateri od konkurentov. Bogovi so mu stali ob strani. Ko so se približali plovilu, mu je srce kar poskočilo. Reč je bila velikanska.
"Potegnimo jo domov! To je odgovor na naše molitve!"
In res je bila. Morali so podreti pregrado med dokoma, da so jo sploh lahko zasidrali. Ko je Petros končno splezal na krov, se ni mogel načuditi genialnosti in velikosti plovila.
"Ne morem verjeti! Tri vrste vesel! Dva jambora! In komaj kaj potrebna popravila! Na delo, fantje!"
Ko so se preddelavci in sužnji vrgli na popravilo, je sam ihtavo pričel risati načrt. Tako se je zatopil v delo, da je preslišal srhljiv krik in zamolkel udarec ob deske. Nesreče se pri takem delu pač dogajajo. Drugič pa naj ne zaupajo napenjanja vrvi na jambor takemu nerodnežu.
Prav neverjetno je bilo, da je bila ladja nared že naslednji dan, tako kot načrti. Petros je razmišljal, kako naj jo imenuje. Tri vrste vesel so bile odločilne. Poleg risbe je z umetelnimi grškimi črkami zapisal: Trieres. Napotil se je proti doku.
"Gremo, fantje, poglejmo, kaj ta lepotica zmore!"
Možje so poprijeli za vesla in trirem je odbrzel skozi valove.
Minili so tedni. Kralj je vstopil v opustelo ladjedelnico in že razmišljal, kako najti sleparskega obrtnika, ki jo je očitno podurhal, ko so se njegove oči ustavile na načrtu. Pokazal je nanj in zaukazal:
"Pokažite ga vsem ladjedelcem naokrog! Končno bomo vladali morju!"

* * *

"Lord Belmore, vas še vedno skrbi Glorie?"
"Kako me ne bi, hudiča! Obložena je z železom, da se čudim, da ne potone!"
"Kaj pa, če vam povem, da imamo prototip ladje, narejene povsem iz železa? Debelejšega kot tista žabarska pokveka?"
"Odkod, pri bogu milem, gospod Watts?"
"Recimo, da sem prišel do revolucionarnega odkritja. Vse sestavne dele smo pravzaprav že imeli, potreben je bil le božanski navdih, da smo jih znali pravilno sestaviti skupaj. Tukaj so načrti, ki samo čakajo na vašo odobritev."
"Prav. Pa mi lahko garantirate, da bomo Francozom dali vetra?"
"Verjemite mi. V Blackwallu imajo že vse pripravljeno, da pričnejo graditi dve, ne eno. Delavci so jima že nadeli vzdevka Črni princ in Bojevnik."
"Watts, tole podpisujem samo, ker vam zaupam. Glejte, da me ne razočarate!"
Nečesa genialni konstruktor vendarle ni razkril prvemu možu admiralitete. Že res, da so imeli vse sestavne dele, od parnega stroja do propelerjev in oblike trupa. A ladjo so našli zapuščeno na morju in jo premerili podolgem ter počez, ne vedoč, čigava je. Na njej ni bilo nobene oznake, zapisa, dnevnika. Prava ladja duhov. A plavala je, in ko so pognali parni stroj, je rezala valove tako, da je niso mogli dohajati. Da možje, ki so bili zadolženi ladjo dostaviti v Southampton, do tja niso nikoli prišli, zdaj ni bilo več važno. Morda so spregledali kako luknjo. Nemara je bilo krivo neurje. Ladje izginjajo, mar ne? Zato pa delamo vedno nove.

* * *

Oceansko dno je zadrhtelo. Tone železja, ki so počivale tam, so bile nekoč najbolj luksuzna, najbolj prestižna in najhitrejša ladja, kar jih je kdaj prečkalo Atlantik. Mrzla kovina, stoletje ležeča v mokrem grobu, je nežno vibrirala. Obrok, ki ga je vzela s sabo na dno, jo je nasitil za dolgo časa. Toda zdaj gredo zaloge počasi h kraju. Treba bo znova vstati. Ampak prej ...
Polovici ladje sta pričeli lesti skupaj, kot da ju povezujejo nevidne niti. Dimniki so se sesedli, trup se je odebelil in pričela so poganjati nadstropja. Kot bi gledal čarovnijo na delu, gnano iz življenjske energije več kot tisoč duš, ki jih je vzela s sabo. Le nekaj ur kasneje je na površino zaplavala luksuzna križarka, sijoča kot nova.
Toda nekaj je bilo narobe. Kje je bil njen plen? Kaj se je zgodilo z vsemi opičnjaki, ki so tako radostno pluli po morju? Če se je skušala približati pristanišču, so hoteli vedeti, kaj počne tam, a ni bilo nikogar, ki bi jim odgovarjal. Kako je lahko izgubila njihovo zaupanje? Ne le to, dostikrat je morala bežati pred oboroženimi plovili. Pred tehnologijo, ki jo je opicam podarila sama!
Kar je bilo najhuje, kmalu ji je postalo jasno, da se po morju vozijo le še tovor in redki turisti. Da je zavila v mrtvi rokav razvoja, kajti človeštvo je osvojilo zrak. Od togote je ves dan tulila s sireno, medtem ko je hidroreaktivni pogon metal morsko peno stotine metrov naokrog. Nazadnje je, slepa od besa, čelno treščila v drugo križarko, polno turistov, in jo nedaleč od Bermudov s sabo potegnila nazaj na dno.

* * *

"Mreža boj je odkrila neznano plovilo pri Bermudih, gospod predsednik. K sreči je bila tam naša atlantska flota in zavarovali smo območje."
"Neznano plovilo? Sovražno?"
"Ne vemo, gospod, A videti je, oprostite izrazu, kot vesoljska ladja."
"Me zajebavate? Hočete reči, da imamo stik z nezemljani?"
"Ne, gospod. Izdelava je videti nedvoumno z našega planeta. Vendar ne gre za nič takega, kar bi naša tehnologija sploh poznala."
"Zaboga, bodite pazljivi. Takoj jo spravite sem, da jo podrobno preučimo! Da ugotovimo, kdo stoji za tem in pripravimo primeren odgovor! Upam, da niso prekleti Kitajci! Ta frdamana zalega nas zdaj prehiteva tako po levi kot po desni!"

Medtem, na drugem koncu sveta ...

"Gospod generalni sekretar partije, ob manevrih Ljudske osvobodilne mornarice v Južnem kitajskem morju smo naleteli na nenavadno plovilo...."

Quattro




IZVOLITE, GOSPOD.
HVALA LEPA. KHM, OPROSTITE.


DA, ŽELITE?
JAZ SEM NAROČIL JUHO, POSTREGLI PA STE MI S TEMLE... KAKO NAJ SE IZRAZIM...
KUPOM GOVNA.


DOBRO, NO, ČLOVEK, KAJ TI SPLOH NI PRAV?!
PROSIM?


MISLIM, KAJ TE MOTI TOČNO? DA SMRDI, DA MOGOČE NI DOVOLJ OKUSNO, DA JE PREVEČ RJAVE BARVE?! KAJ BI TI SPLOH RAD, MI SMO UGLEDNA RESTAVRACIJA?


JAZ BI RAD JUHO...
V GOSTINSTVU JE DELAL ŽE MOJ PRADEDEK, ALI RAZUMEŠ, TI PREKLETI BEDNI BEDAK HA HA!
P.B. 2013


HEJ! ALI SI TOLE NAMERAVAL POJESTI?
MISLIM, DA NE.
OPROSTITE, KDO STE PA SPLOH VI?


ZELO DOBRO. DREK JE NAMREČ KONTAMINIRAN Z ANTRAKSOM IN KUGO. TEGA TI VERJETNO NI POVEDAL.
KAAJ? AMPAK TO JE NEVARNO.
HA HA, KAKŠNE SO ZDAJ TO SMEŠNE LAŽI?!?


AHA, ZELO NEVARNO. TVOJE MOŽNOSTI SO PRAVZAPRAV BOLJ SLABE, ŽE SAMO ZARADI TAKŠNE BLIŽNJE IZPOSTAVLJENOSTI.
OH, NE!
TAKO JE, HA HA!
JAZ GA VSAK DAN PRED SPANJEM ZAUŽIVAM PO ENO ŽLIČKO ŽE OD ROJSTVA IN SEM IMUN. HURA, ZMAGAA!!!


LAJF

JE

pepsi

M


J

NE SLEDI.

VODI.





GRID2

ŽE NA VOLJO

















OBIŠČI: YouTube GRIDGAME | GRIDGAME.COM





© 2013 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "Ego"®, the Codemasters logo and "GRID"® are registered trademarks owned by Codemasters. "GRID 2"™, "Codemasters Racing"™ and "RaceNet"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters. YouTube and the YouTube logo are trademarks of Google Inc. Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.